聚焦 **超新潮**
春节新一代数码礼品导购

茶社 **谁有病?**
细数游戏中的各种病

电脑游戏新干线

大众软件 合刊

2016年1月2月

读 我 懂 你 ， 悦 享 应 用 娱 乐 未 来



专题企划

玩过2015，回看游戏圈中的那些事

专栏评述
迈向神秘而伟大的VR时代
退休玩家与手游排行榜

前线地带
孤岛惊魂：原始杀戮
杀出重围：人类分裂

评游析道
使命召唤：黑色行动3
刺客信条：枭雄

游击九课
《芈月传》——看罢电视剧再玩同名手游会有怎样的体验?

ISSN 1672-0148
9 771672 014022 01
国内统一刊号 CN45-1304/TP



少年
四大名捕
全明星3D武侠手游
贾乃亮
李小璐
明星出品
尽享真实互动


少年
四大名捕
全明星3D武侠手游
神侯府
贾乃亮
邢昭林
李小璐
李晟
联盟争夺
制霸江湖之巅



应用聚焦
智能化大潮，2016数码新风尚

专栏评述
盘点2015年游戏圈八大关键词

P14

随着智能化时代的临近，2016年的数码产品也有了非常大的变化，无论是传统还是非传统数码领域，新一代产品的发展已经与之前有了一些变化，正在逐渐地实现智能化。虽然普通用户仍然难以体验到完整的物联网和智能数码时代带来的新感受，但通过这些新产品，应该已经可以对未来的数字生活有所了解。

P24

从资本市场到游戏产品，2015年是热闹的一年。原有的概念噱头还没有褪去光鲜的色彩，新生热词又占据了新闻的头条，在你方唱罢我登场的游戏圈2015年，有哪些热词曾经占据头条？就让我们来简单的盘点一番吧。

2016年1月2月合刊 总第485期

本期目录



评游析道
使命召唤：黑色行动3



龙门茶社
细数游戏中的各种“病”

P75

在经历过漫长的轮班制作后，“使命召唤”终于又轮到了以“魔怔”著称的Treyarch（简称T组）“主刀”，本以为身为“老油子”的T组会为我们奉献一部完美的《黑色行动3》。然而实际游戏的体验则像过山车一般：多人模式和僵尸模式堪称完美，单人模式却十分的无聊。

P120

喜欢玩游戏的朋友，你是否遇到过这么一种情况，就是跟你一起玩游戏的朋友在玩某些游戏的时候会显得特别不正常，要么歇斯底里，要么沉默寡言，总之跟平时你认识的他完全不同。如果是这样，那么你的这位朋友很可能患上了某种关于游戏的“病”。

高颜值高内涵
联想IdeaPad Y700笔记本电脑

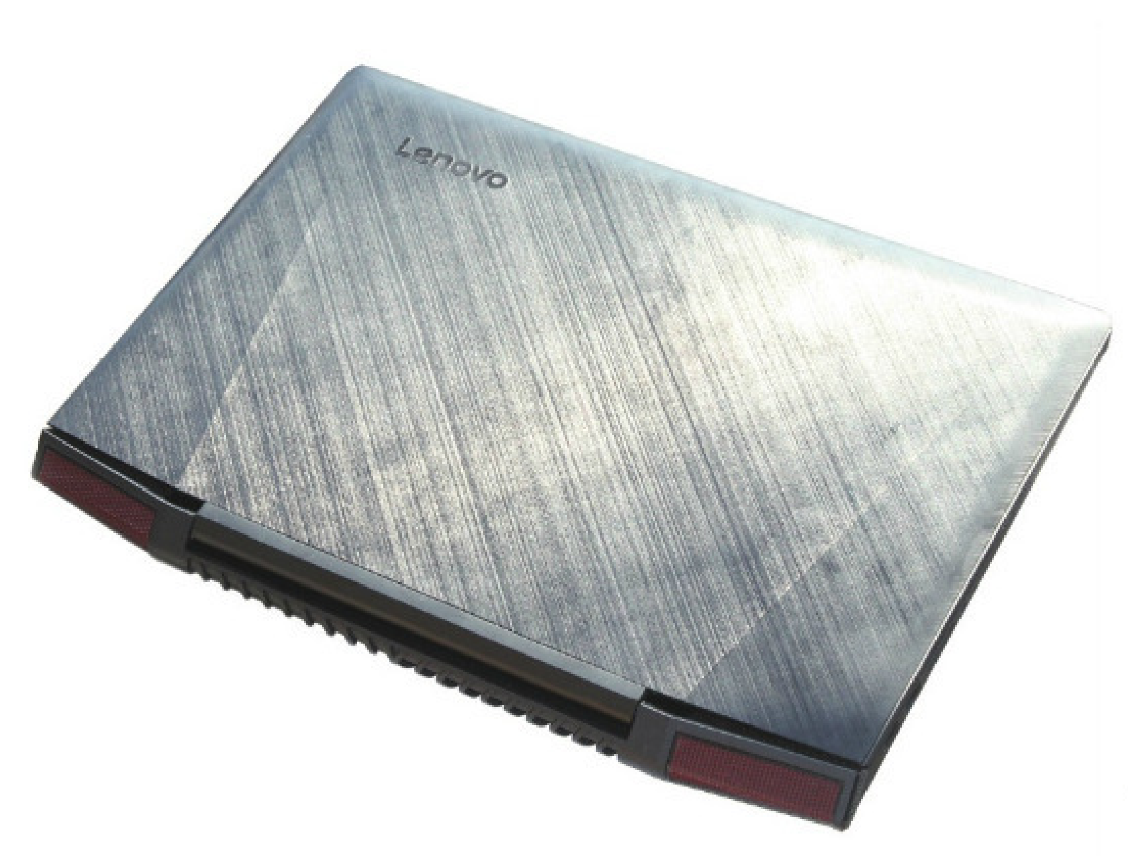
■ 魔之左手



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

◆联想（Lenovo）◆已上市◆8799元◆附件：电源、使用指南、质保证书等◆推荐：喜欢金属感、追求个性和美观的中端玩家，高端影音娱乐用户◆咨询电话：400-818-8888（服务热线）◆相似产品：联想拯救者ISK、雷神911M-M2a等

IdeaPad Y是联想旗下“老牌”的游戏笔记本电脑系列，一直广受玩家关注，在新一代平台到来之际，IdeaPad Y700也是首批采用第六代智能酷睿处理器和DDR4内存，让用户享受到最新计算科技的产品。



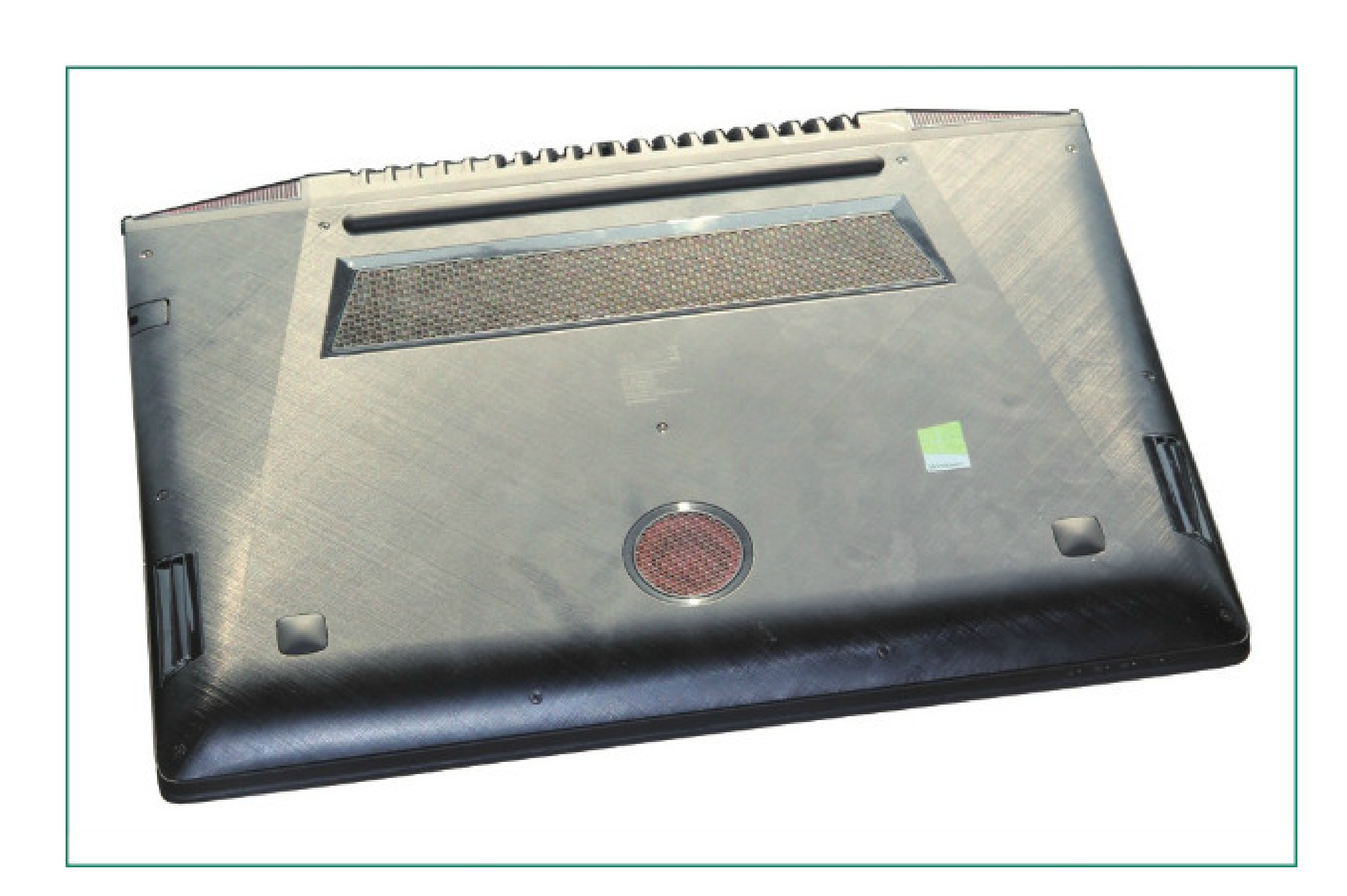


从外型上看，IdeaPad Y700显然受到了联想新的游戏笔记本子品牌——拯救者的影响，但无论在材质、做工还是细节方面都更讲究。它采用15.6英寸全高清屏幕，全金属拉丝外壳，红色背光键盘有两种亮度可调，按键与触摸板手感都相当好

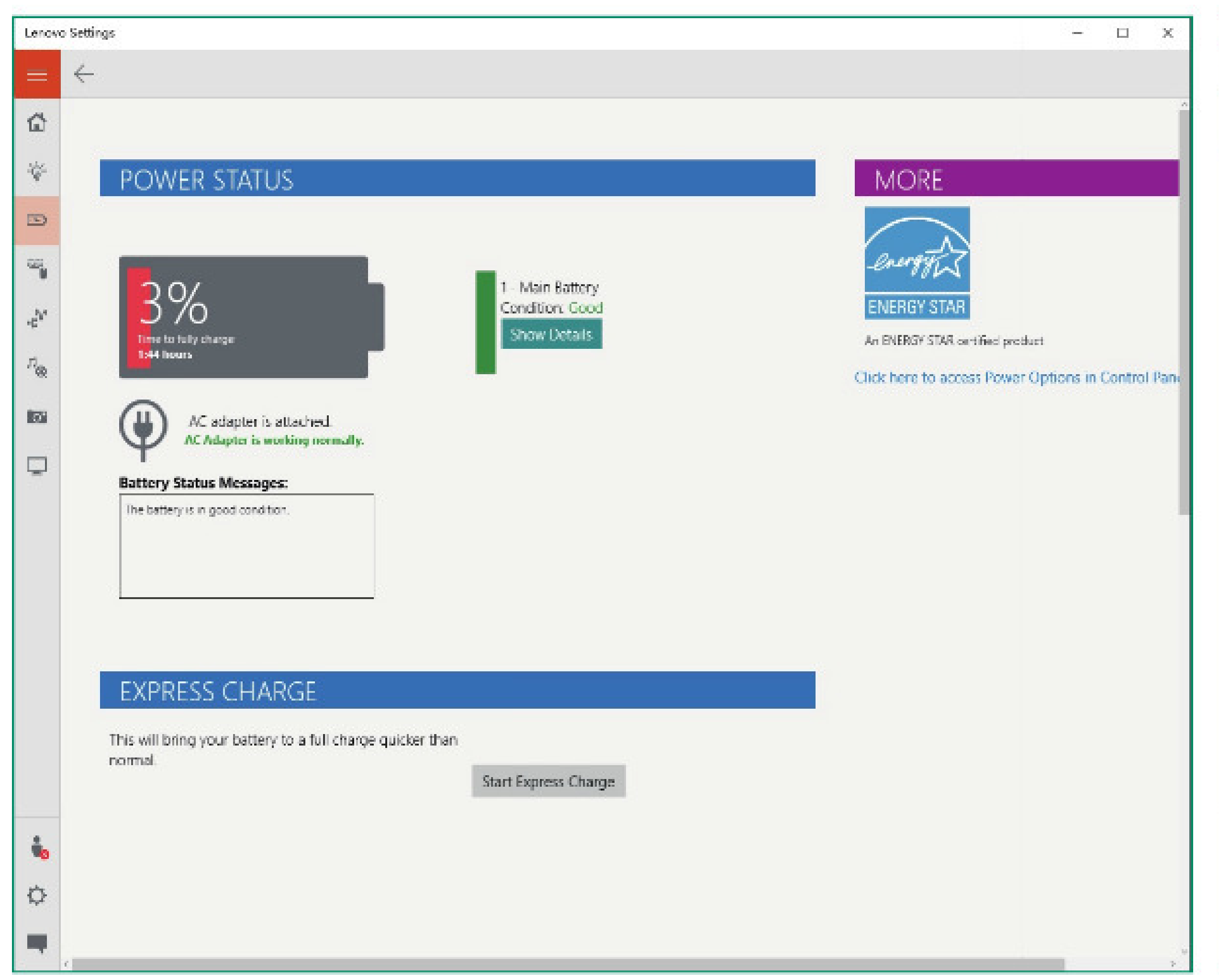


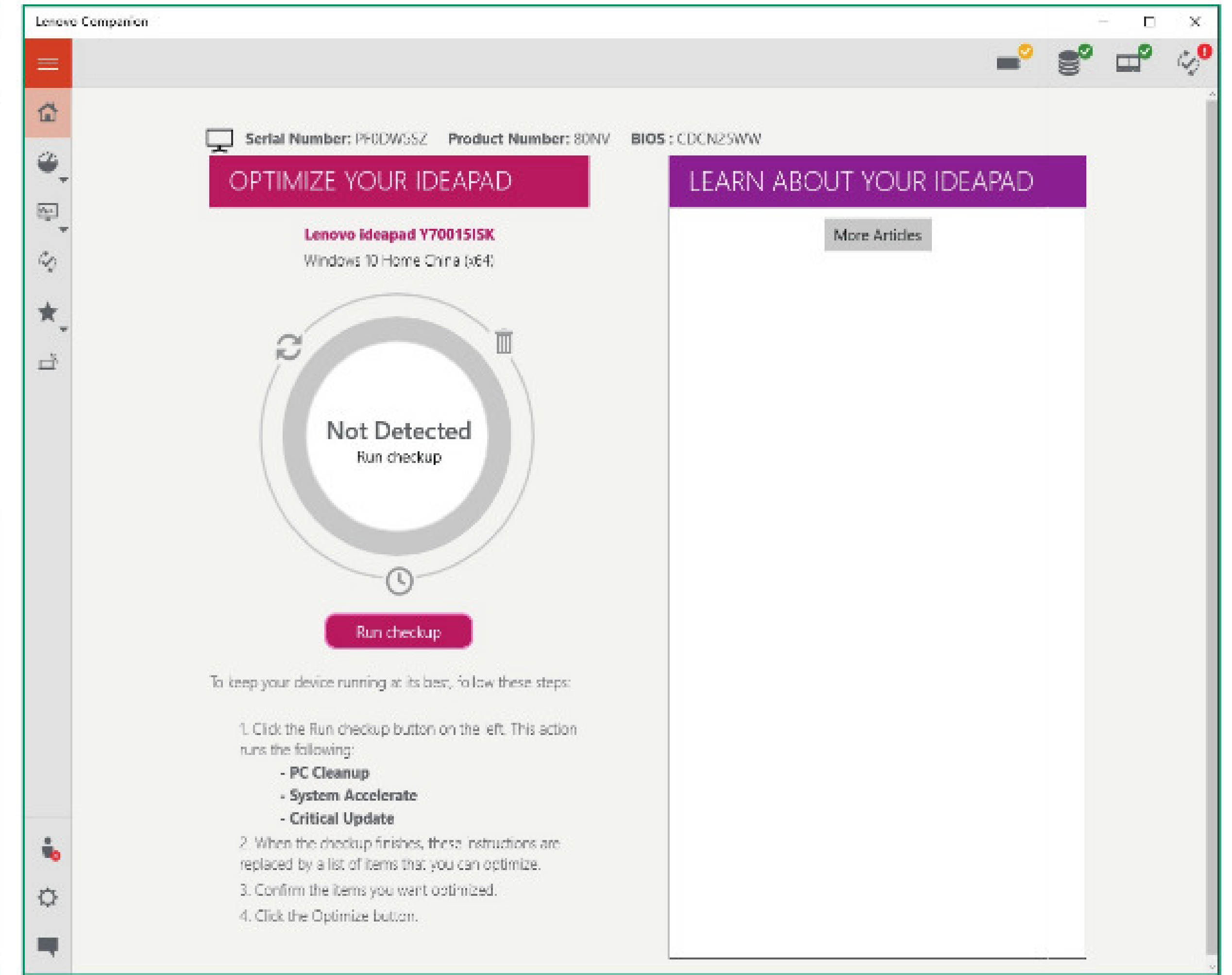


IdeaPad Y700的四边都带有弧形收缩，机身显得比实际明显更薄，侧边厚度几乎仅够容纳USB、HDMI等接口，甚至连标准RJ45网线都需要设计为活动式顶盖



IdeaPad Y700采用JBL音响系统，主要音响单元位于底面前端，更靠近用户，因此声音表现力更强。但它采用的一体式金属底盖虽然美观，却显然会让用户的维修与升级变得困难





IdeaPad Y700在系统中内置了多个综合性的设置界面，将Windows 10的电源控制、鼠标控制等功能与本机特色功能设置集中在一起，更便于使用，不过可能因为需要收集的信息和控制的模块太多，启动这些功能耗时有点长

样品配置	
处理器	英特尔酷睿i7-6700HQ@2.6GHz（最高睿频3.5GHz）
内存	单通道8GB DDR4 2133
硬盘	1TB 5400rpm
显卡	NVIDIA GeForce GTX 960M（2GB显存）+英特尔HD 530核芯显卡
光驱	无
显示屏	15.6英寸，1920×1080
摄像头	720p前置摄像头
无线连接	802.11ac、蓝牙4.0
接口	USB 3.0×2，USB 2.0，HDMI、耳麦接口、多合一读卡器等
操控	全尺寸背光键盘+多点触控板
重量	2.86kg，旅行重量3.4kg（含电源、充电线）
尺寸	387mm×277mm×25.95mm
操作系统	Windows 10

性能测试		
项目	设置	得分/平均帧速
PCMark 8	HOME	3432
	CREATIVE	4008
	WORK	4402
3DMark	Fire Strike	4060
	Fire Strike Extreme	2043
CINEBENCH R15	OpenGL	52.03fps
	CPU	662cb
怪物猎人 Online	1920×1080	31.9fps
最终幻想14	1920×1080，最高设置	33.590fps
生化危机6	1920×1080，最高画质	6434
古墓丽影9	1920×1080，非常高画质	48.3fps
孤岛惊魂4	1920×1080，非常高画质	40fps
MediaCoder手机转码（Intel GPU加速）	转码速率	23.9×
	压缩比例	1.19:1
Fritz Chess Benchmark	8线程	12320千步/秒
Furmark	稳定性测试，最高温度	68℃

IdeaPad Y700拥有目前最高端的消费级移动处理器和内存系统，可为用户提供强大的运算处理能力，中端独立显卡则可提供较好的游戏娱乐能力。在实际使用中，其高负载下的风扇噪声比较明显，好在与全金属壳体的配合，可将机体温度控制在较好的水平，温度最高的尾部散热开口周围也一直没有超过人体温度（环境温度23℃左右），完全可长时间膝上使用。不过它比较高的配置和牢固的全金属外壳、大功率电源等设计，也使其相对较重，便携性一般。

从测试结果看，IdeaPad Y700有很强的日常应用能力，且完全可在全高清分辨率和中高端设置下流畅运行高端单机游戏，另外它出色的显示和音响效果还能为游戏和影音娱乐的体验加分不少。在以75%的亮度和音量播放720p视频时，其续航时间可达5小时，在游戏本中是比较不错的成绩。尽管我们的样品没有配置固态硬盘，但在启动和唤醒时间、大型游戏载入速度等方面的表现还是可以接受的，追求更高磁盘性能的用户还可选择内置SSD的“尊享版”型号。

总结： IdeaPad Y700是一款配置比较平衡、做工设计出色的游戏娱乐型笔记本电脑，不过追求高品质也使其价格相对较高。好在目前联想游戏本的产品策略更加灵活，用户还可选选择配置甚至外形都类似，但更强调性价比的拯救者系列产品。P

近于完美
微软Surface Pro 4平板电脑

■青岚



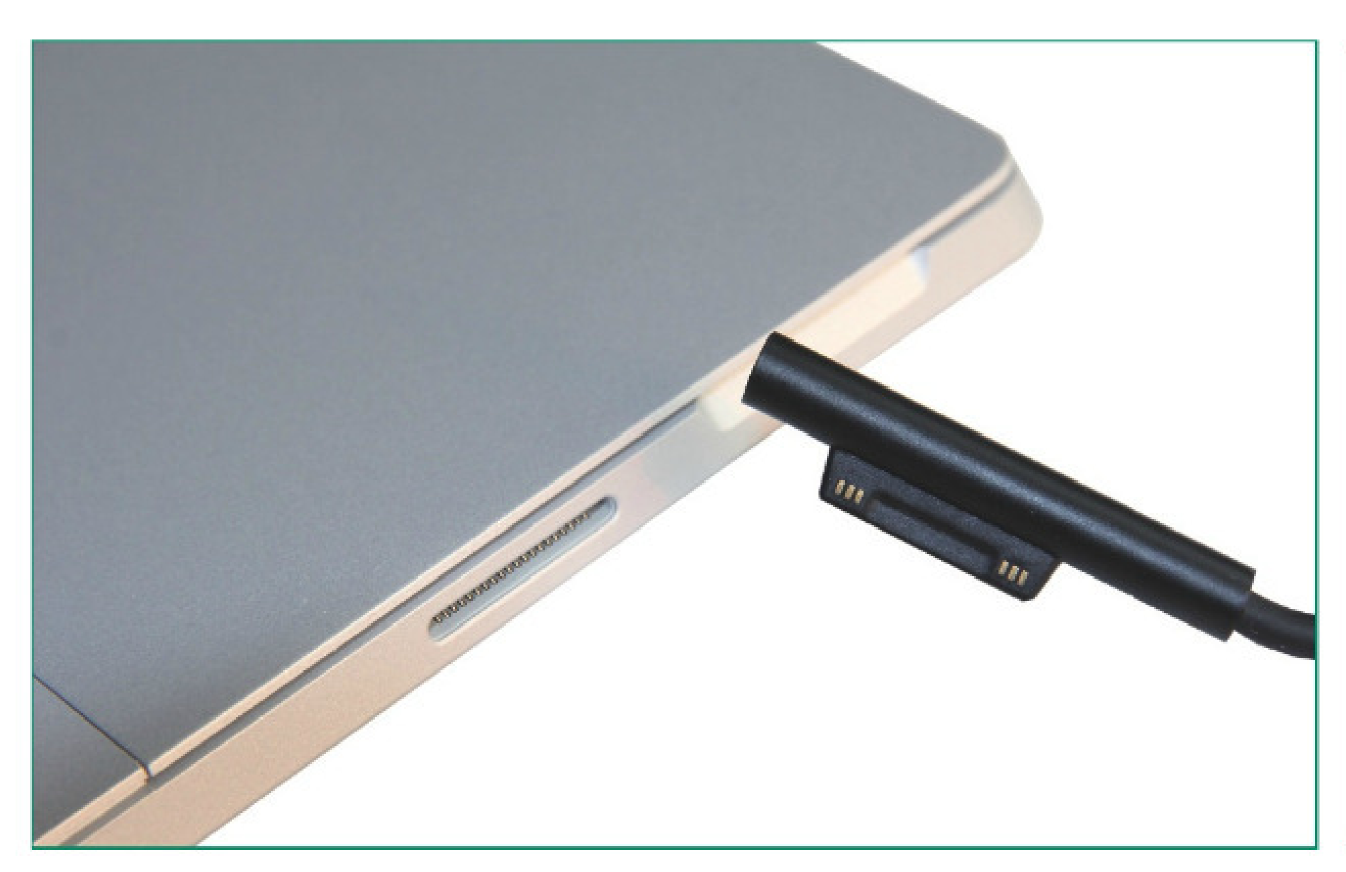
炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

◆微软（Microsoft）◆已上市◆6688元起（样品配置7388+988元）◆附件：电源、触控笔、质保证书等◆推荐：追求时尚便捷的商务用户◆咨询电话：400-820-3800（技术支持）◆相似产品：联想YOGA 3 PRO、华硕T3CHI等

尽管在诞生之初曾广受质疑，但在微软不断的改进下，Surface Pro系列正变得越来越出色，特别是获得了Windows 10助力的Surface Pro 4，已经成为了一款相当完美的Windows平板电脑/二合一电脑。



Surface Pro 4和专用键盘、触控笔的搭配是发挥实力的真正方式。在整体布局上，我们已经可以看到一些细微但会给用户带来出色体验的改变，例如其屏幕正面不再搭配Windows按键，让边框进一步缩窄，使屏幕尺寸略微扩大为12.3英寸；新触控笔可以直接吸附在侧面，便于整理；专业版键盘的触控区不再追求质感统一，而是使用了更顺手的光滑玻璃材质



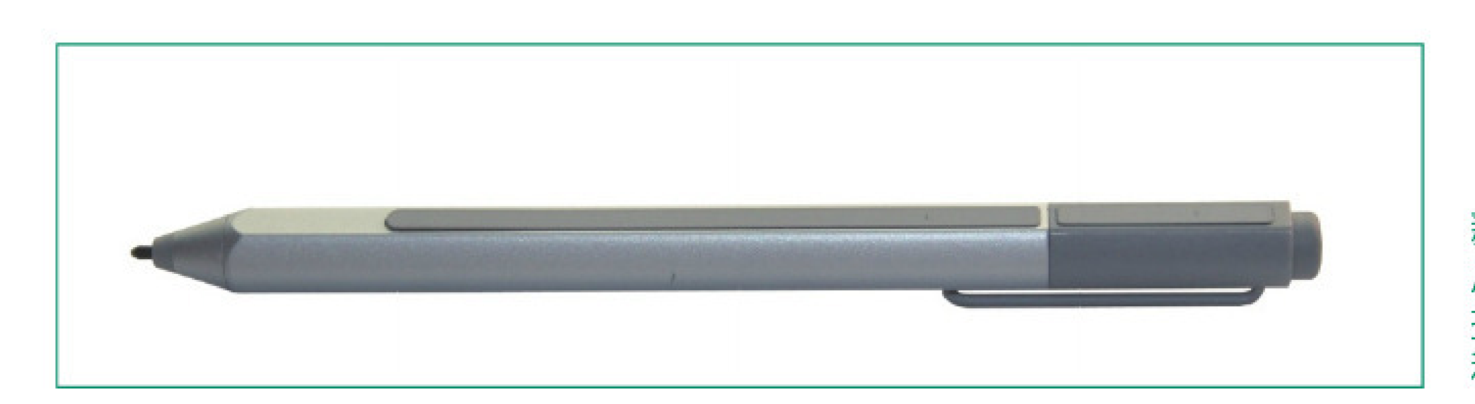


当然Surface Pro 4的大部分设计与Surface Pro 3还是比较类似的，例如它仍采用3：2规格屏幕；自带无级调节的背部支架可调角度非常大，最大角度可让屏幕达到近乎“平躺”的状态，Micro SD卡扩展插槽也仍然被隐藏在支架下，以免误触造成使用问题，无方向且易断开的电源接口采用并不强的磁性固定，既便于使用，又可防止电源线绊倒人或将设备拽落



Surface Pro 4采用镁合金外壳，坚固度和散热能力都很出色，当然也相当美观，其背部摄像头升级为800万像素，而厚度则降至8.45mm

样品配置	
处理器	英特尔酷睿i5-6300U@2.4GHz（最高睿频3.0GHz）
内存	8GB双通道DDR3L 1866
硬盘	128GB SSD
显卡	英特尔HD 520核芯显卡
显示屏	12.3英寸，2736×1824，支持10点触控
摄像头	500万像素前置摄像头、800万像素背部摄像头
无线连接	802.11ac、蓝牙4.0
接口	USB 3.0，mini DisplayPort、耳麦接口、Micro SD扩展插槽、键盘盖接口等，电源带有额外USB充电接口
操控	可选背光键盘、触控笔
重量	786g，加键盘触控笔重量1.11kg，旅行重量1.31g（含电源、充电线）
尺寸	292.10mm×201.42mm×8.45mm
操作系统	Windows 10



新的触控笔外形略有变化，侧面带有更长的吸附条，在不影响使用手感的前提下放置或吸附都更方便和稳定。它支持1024级触控，并且可更换笔尖，带有顶部擦除按键，能进行专业级的绘画和设计

性能测试		
项目	设置	得分/平均帧速
PCMark 8	HOME	2813
	CREATIVE	3621
	WORK	3640
	Storage	4719
3DMark	Cloud Gate	5981
	Sky Diver	3585
CINEBENCH R15	OpenGL	36.71fps
	CPU	306cb
街霸4	1920×1280，默认画质	65.85fps
最终幻想14	1280×720，标准设置（笔记本）	26.095fps
Fritz Chess Benchmark	4线程	5804千步/秒

Surface Pro 4最大的变化在内部而非外部，它采用了能耗比更高的第六代智能酷睿处理器，操作系统则是最新的Windows 10，这两者的配合同样使其在性能、兼容性、使用体验等方面都有了明显的进步。

在实测中，它可连续播放近12小时的720p视频，电池只需2小时15分左右就能从5%充电至全满；在长时间高负载运行后，机体温度仍然只是略微上升而已；进一步提升的分辨率则特别适合Windows 10的新型开始菜单，可以在小巧的屏幕上显示更多的Metro内容。

外形轻薄的Surface Pro 4性能还是不错的，不仅有较好的日常应用和办公能力，而且也有一定的3D游戏能力，可在高清甚至全高清分辨率下比较流畅地运行一些对3D性能要求不高的网游，当然要玩高端3D网游或单机游戏的话，最好还是选择内置锐炬显卡的更高端Surface Pro 4或一些游戏本。

总结： Surface Pro 4在目前的Windows 10平板电脑或二合一电脑市场中，是综合表现突出的一款产品。作为微软自家“亲儿子”，Windows操作系统和Office办公软件套装必然会对它进行一定的优化，而且微软的影响力和市场占有率的提升，也让更多的软硬件厂商会进行针对的优化或产品设计，这都进一步提升了其应用能力和市场优势。但要体验它的真实能力，还需配置988元的专业版键盘盖，使其购买成本相对较高。

坚忍不拔
戴尔Latitude 12加固型平板电脑

■ 魔之左手



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★

◆戴尔（Dell）◆已上市◆13999元起，样品价格29999元◆附件：电源、说明书、质保证书等◆推荐：军事、公共安全、制造业和工业、野外环境工作者◆咨询电话：800-858-2021（销售咨询）◆相似产品：工业/军用加固笔记本电脑、平板电脑等

在很多大片中，我们都可以看到加固型笔记本电脑的身影，它们陪伴着主人公出生入死，在各种复杂、困难甚至是不可思议的环境中，忠实地履行着职责，表现总是非常抢眼。如今在一些场合中，我们也能看到新的产品正在登上舞台，而且相对于笔记本电脑，它们在更广阔的领域有着更出色的应用能力，例如戴尔最新的Latitude 12加固型平板电脑（Rugged Tablet）。







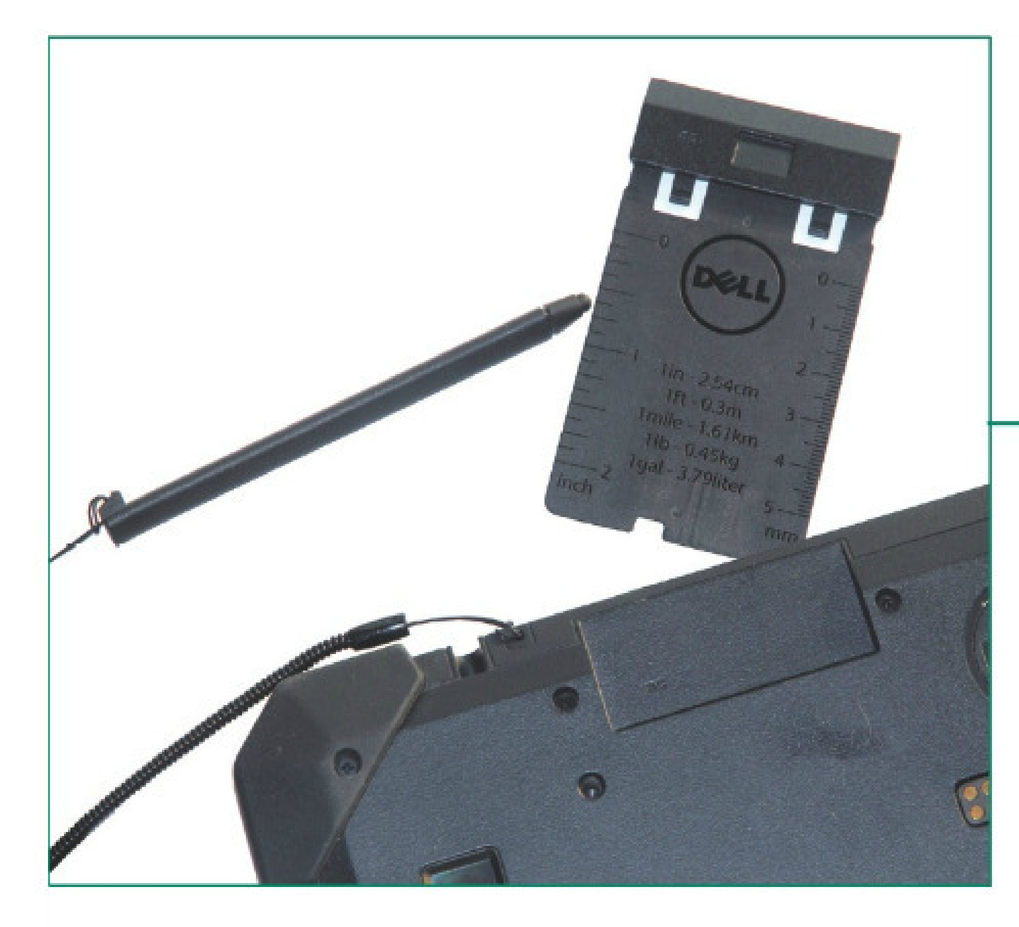
Latitude 12加固型平板电脑的设计与加固型笔记本电脑有些类似，外形粗扩厚实，在最脆弱的四角更增加了额外的保护，12英寸屏幕微陷，周边粗壮的边框可以起到很好的保护作用，底部多个较大的按键即使戴手套也能方便地操作，其中包括屏幕旋转锁定键、音量键以及3个可编程快捷键



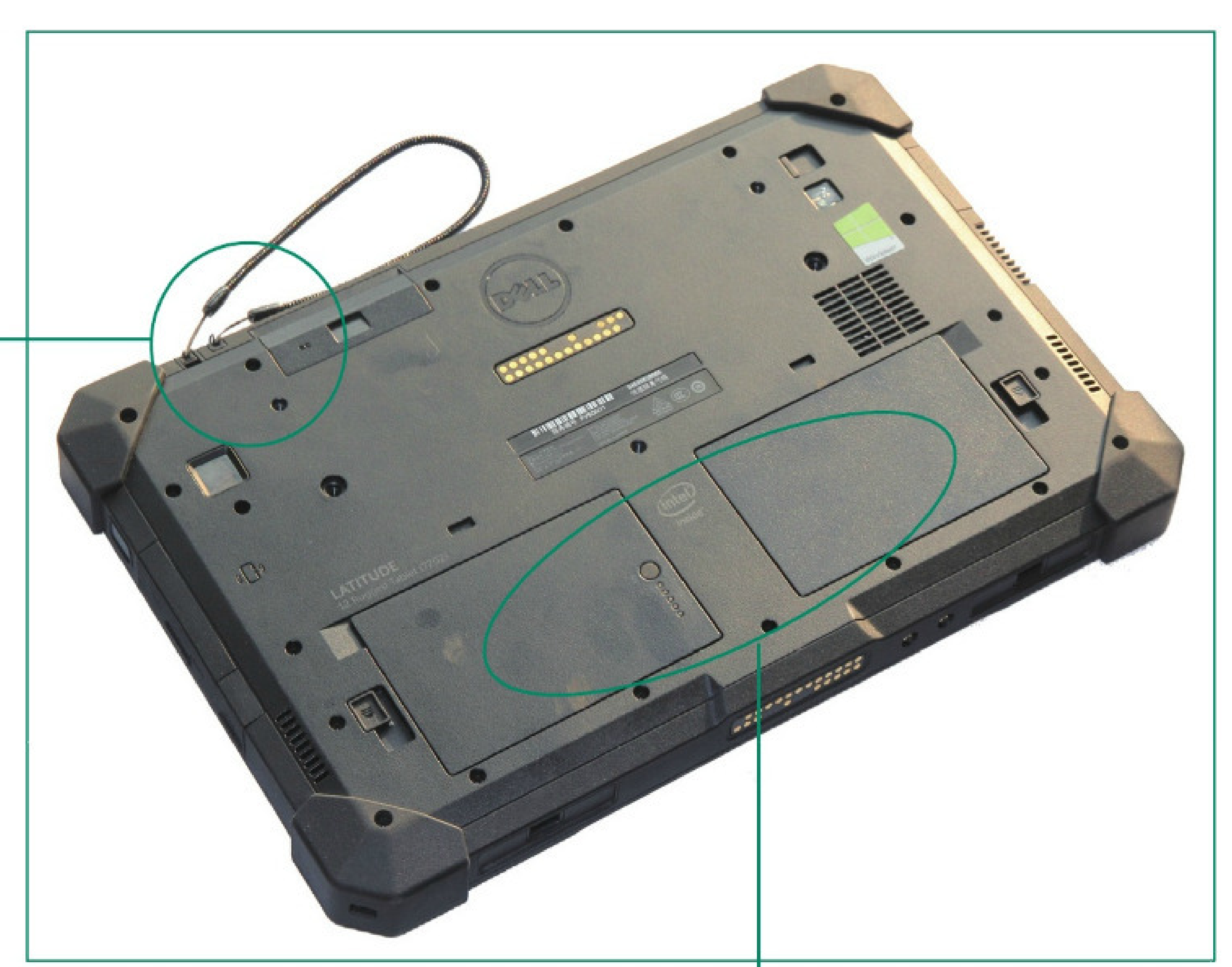
Latitude 12加固型平板电脑有一些很独特的设计，例如可遮蔽的前置摄像头和接口，侧面的卡口和扩展触点等

戴尔是美国政府电脑系统的主要提供商之一，在高可靠性电脑的设计生产方面经验丰富，作为应用范围更广泛的平板电脑，戴尔Latitude 12不仅手持比较舒适，而且拥有特别出色的扩展能力，不仅能扩展为类似传统加固笔记本电脑的形态，也更适合架设在交通工具或支架上、使用各种扩展配件、安装各种专业软件等，实现多种不同的应用模式，例如安装GPS天线后作为大型电子地图、连接一些专用数据线缆作为信息监控甚至操控屏等。另外根据其实际应用场景，这款产品也采用更高清晰度的前置摄像头设计，后置摄像头分辨率反而稍低，背部闪光灯除了辅助拍摄外，更多的考虑应是充作手电或发送灯语等用途。

戴尔Latitude 12加固型平板电脑使用英特尔针对移动设备的酷睿M处理器，实际性能接近最新的超低电压酷睿i5处理器，尽管性能不算突出，但应对日常应用、办公处理等已经绰



为了在戴手套等情况下操控Latitude 12加固型平板电脑，其顶部配有触控笔。而触控笔旁则是为一些专业人士准备的智能卡插槽，有趣的是插槽内置的卡片还同时带有直尺功能，标有一些常用单位转换公式，背面带有常用莫尔斯电码和方向判断等野外工作需要的常识



↗Latitude 12加固型平板电脑的背部看起来更像是常见的笔记本电脑而非平板电脑，可以看到扬声器开口、可拆卸电池等，还配有指纹识别和可遮蔽的背部摄像头等



Latitude 12加固型平板电脑采用双电池，可无缝切换，让平板电脑无间断运行，其电池更自带电量诊断功能，便于电量管理

样品配置	
处理器	英特尔酷睿M-5Y71
内存	8GB DDR3L 1600
硬盘	128GB SSD
显卡	英特尔HD 5300核芯显卡
显示屏	11.6英寸，1366×768
摄像头	全高清前置摄像头，高清后置摄像头
无线连接	802.11ac、蓝牙4.0
接口	USB 3.0×2（其中一个为micro接口），Micro HDMI、耳麦接口、Micro SD卡插槽等
操控	多点触控屏+触控笔
重量	1.62kg（单电池）
尺寸	312mm×203mm×24mm
操作系统	中文Windows 8.1

性能测试		
项目	设置	得分/平均帧速
PCMark 8	HOME	2419
	CREATIVE	2706
	WORK	3583
	Storage	4869
CINEBENCH R15	OpenGL	13.37fps
	CPU	134cb
街霸4	1280×720，默认画质	41.84fps
Fritz Chess Benchmark	4线程	3120千步/秒

绰有余，在工作之余也完全可以玩一些轻度的3D游戏。在长时间高负载使用后，其机体温度上升并不明显，风扇噪声也不大。它的默认配置为单电池，在75%亮度及音量设置下，可连续播放约5小时的720p视频，但我们的样机在这一测试中的亮度和音量感受表现不如常见消费级产品，要想获得更好的观赏效果，最好将两者都设置为90%以上。

作为面向野外、危险工作场合的电子产品，戴尔Latitude 12加固型平板电脑的坚固和对恶劣环境的适应能力也远非常见产品甚至是三防产品可比，它可耐受1.2m高度的多次跌落，有多方向防泼溅能力。另外它更强的抗振、抗压、耐磨能力，以及针对极端环境使用和戴手套操作等进行的设计，更是其他平板电脑无法比拟的。

这款产品特殊的设计和应用能力，使它在CES 2016上获得了“平板电脑&电子阅读器”类的创新奖，并广受关注。也许不久的将来，我们就会在很多场合甚至是大片中中看到它的身影了。

总结：戴尔Latitude 12加固型平板电脑是一款非常有针对性的产品，对特定用户来说，是取代消费级或加固笔记本电脑的很好选择，而且可以为这些用户拓展出更大的应用范围和更多的应用方式。P

功夫在幕后
小依休老人手机

■青岚



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

◆小依休（eexuu）◆已上市◆299元
◆附件：充电器、USB线、使用指南、质保证书等◆推荐：希望能与家人更好交流的老人、身体状况不理想的老人等◆咨询电话：400-690-0911（客服热线）◆相似产品：以智能手机为基础的老人手机、老人手机界面等

老人机早已不是新的概念，从最早看起来更像是计算器的最简单版本，到目前流行的智能机大字体方案，虽然这一产品也在不断进化，但似乎总是难以把握住用户真正的需求，造成真正选择老人手机的老年人其实非常少。安赛捷科技最近推出的小依休互联网服务平台及相应的手机产品，就是试图破解老人机这一窘境的产品。





小依休服务平台提供的EX体验版手机外形小巧，采用3.5英寸屏幕，分辨率480×320，顶部带有200万像素摄像头，底部则是相对较大的触摸式Android按键。需要注意的是，这款手机直接配置了带有金色边条的透明外壳，既美观又更加防摔



小依休EX体验版手机背部设计很有特色，微笑曲线和特别显眼的SOS（快速拨号）、视频通话键构成了欢快滑稽的脸型，底部的扬声器开口由于外壳的支撑作用不易被遮盖，可为通话、广播等提供较大的音量和清晰的语音效果



小依休EX体验版手机并没有支持最新的4G标准，而是采用了联通WCDMA制式和移动、联通的2G制式，并且提供了一个Micro SIM和一个标准SIM卡插槽，更适合一些直接从功能机升级而来的用户





小依休EX体验版手机有列表（见题图屏幕）和网格两种桌面方式，均提供了巨大的字体和触控区域，屏幕底部则固定了最常用的“通话”按键，且通话拨号界面也使用了巨大的数字按键，基于安赛捷服务平台的多级“远程协助”“医疗咨询”等功能则比常见的内置各种服务号码的方式更加实用







我们发现面向老人的小依休EX体验版手机似乎没有提供什么特别的功能，这是因为大量的设置和实用功能都集成在家人/孩子使用的小依休客户端（左）中，如电子围栏（中）、快速拨号设置、环境甄别（右）等功能，实际都由家人/孩子的手机通过客户端设置和监控

在实际使用中，小依休EX体验版手机虽然并不强调高性能等指标，但是针对用户群的设计还是很不错的，例如在轻巧的同时，有着超长的续航时间；易用的电话和视频通话。而通过小依休构建的服务平台，更是提供了远超传统老人手机或智能手机的独特功能，不仅让老人的家人可以快速方便地进行联系，还可在出现突发事件时更快地了解情况甚至直接处理。

总结：小依休EX体验版手机及其服务系统是新一代智能服务体系的典型产品，比传统老人手机更实用。当然作为“体验版”产品，这款手机也有不提供后置摄像头、App安装不方便等问题，用户可以考虑等待安赛捷其后推出的多款正式版产品。

有容乃大

希捷企业级8TB硬盘

■ 魔之左手



炫目度：★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

◆希捷（Seagate）◆已上市◆约3500元（8TB）◆附件：无◆推荐：企业级NAS、服务器等设备用户◆咨询电话：无（网络支持）◆相似产品：西数、昱科（HGST）等品牌企业级和高端消费级硬盘

尽管固态硬盘SSD在存储市场的攻势越来越猛烈，已经让入门级机械硬盘失掉了很多市场，但在大容量产品方面，机械硬盘仍然有着自己无可比拟的优势，希捷在2014年就推出了8TB容量的硬盘，近期又推出了更加成熟，面向企业级和高端网络和应用的8TB硬盘。



ST8000NM0055是希捷Enterprise Capacity系列硬盘中最高容量的型号，它采用SATA 3接口，单碟容量达到1.33TB，数据密度比上一代提升了33%，不过由于总容量较大，因此还是需要内置6片磁盘，所以磁盘重量达到780g。它转速为7200rpm，内置256MB缓存，平均运行功耗小于10W

在实际测试中，我们采用Intel原厂Z87主板和酷睿i7-4790K处理器，连接原生SATA 3接口，系统盘为希捷600 SSD，安装64位Windows 7操作系统。测试磁盘采用GPT分区格式，将8TB容量分为一个分区，Windows识别容量为7451.91GB。尽管这款硬盘在功耗控制方面已经表现得不错，但测试中的功耗和发热量还是高于近期主流的2TB左右硬盘，如进行多块硬盘堆叠方式应注意加强供电和散热。

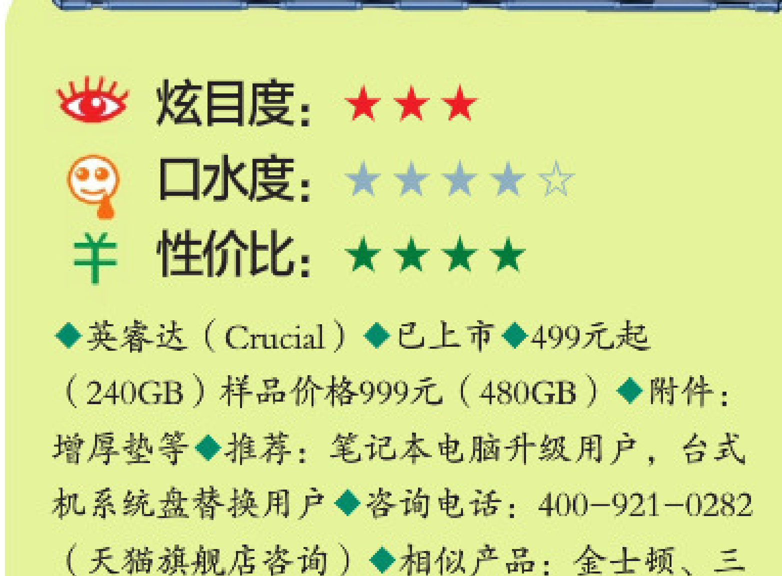


从测试结果可以看到，ST8000NM0055的读写速度非常接近，均为最高237MB/s以上，最低107MB/s以上，读取速度比写入速度高大约200KB/s，突发读写速度则分别为267.7MB/s和224.5MB/s，不过在使用大型游戏目录进行实际拷贝测试时，出现了平均写入速度（84.3MB/s）高于读取速度（79.2MB/s）的情况。

总结：ST8000NM0055巨大的容量和出色的性能，使其成为目前普通消费者可用的最强机械硬盘之一，而同一系列中的SAS接口产品则主要为专业和商业应用提供更强的支持。

挑战机械硬盘
英睿达BX200固态硬盘

■ 魔之左手



炫目度：★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

◆英睿达（Crucial）◆已上市◆499元起（240GB）样品价格999元（480GB）◆附件：增厚垫等◆推荐：笔记本电脑升级用户，台式机系统盘替换用户◆咨询电话：400-921-0282（天猫旗舰店咨询）◆相似产品：金士顿、三星等品牌普及型固态硬盘



英睿达BX200外形保持了一贯特色，7mm厚度全铝壳体轻巧且散热良好，安装附带的增厚垫后，也可用于替换9.5mm厚度的硬盘



虽然机械硬盘仍然稳固地占据着消费级大容量存储的市场，不过在一些领域，比如对轻薄和高性能的追求远胜于容量的产品上，机械硬盘已经受到了巨大的威胁，不仅有mSATA和M.2接口机械硬盘占据了机械硬盘完全无法涉及的领域，在2.5英寸规格上，固态硬盘的容量价格比也在快速接近机械硬盘。最近美光的子品牌英睿达发布的BX200系列固态硬盘就是一款目标直指笔记本机械硬盘的产品，这是英睿达首次采用TLC闪存的产品，只有2.5英寸、SATA3接口一种产品，将以高性价比扩展在笔记本市场的份额。

实际测试中，我们采用Intel原厂Z87主板和酷睿i7-4790K处理器，连接原生SATA 3接口，系统盘为希捷600 SSD，安装64位Windows 7操作系统，样品的480GB容量作为一个分区，Windows识别为447GB。

从测试软件的结果看，BX200的读写速度非常接近，读取速度在388MB/s左右，写入速度则为380MB/s左右。但使用25GB大型游戏目录进行实际拷贝测试时，测得最终平均写入速度为83.4MB/s，平均读取速度则为189MB/s，差距却比较大，另外实际拷贝测试中我们发现，BX200的突发写入速度远高于平均写入速度，可达400MB/s以上，如果仅拷贝1～2GB数据的话，平均写入速度可达200MB/s以上，说明缓冲空间对速度的提升非常明显，这也是测试软件和实际读写测试产生差距的原因，用户可通过英睿达软件扩大数据缓冲空间，获得更好的写入性能。长时间使用后，其表面温度只是略有上升。

总结： 英睿达BX200的性能虽然不是特别惊艳，但总体性能还是远高于机械硬盘的，只是目前价格虽然比本品牌其他系列更低一些，但与其他品牌产品相比没有明显优势，与其定位和目标有些不符，未来如果能提供更吸引人的价格，将是替换传统机械硬盘特别是笔记本硬盘的不错选择。P

极速转存
金士顿HyperX Savage U盘

■ 青岚



炫目度：★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

◆金士顿（Kingston）◆已上市◆479元起（128GB样品价格799元）◆附件：无◆推荐：经常需要转移大量文件的高端设计、商务用户等◆咨询电话：800-810-1972（客服中心）◆相似产品：HyperX Predator、SanDisk、东芝等品牌高速U盘

在Intel推出的新一代PC平台中，又出现了一种新的外部通讯端口——USB 3.1，带宽比USB 3.0提升了一倍，达到10Gbps，加上新编码方式带来的更低带宽消耗，使其理论可用速度甚至超过了USB 3.0的两倍。当然和USB 2.0/3.0推出时一样，最早利用到这些高速接口的是移动存储设备，金士顿HyperX（骇客神条）系列U盘的最新产品——Savage U盘，就借助这一高速接口，将读写速度推到了新的高峰。

HyperX Savage U盘红黑相间的外形非常醒目，正中的X型金属装饰条带有鲜明的HyperX产品特色，同时也让盘体更显坚固。总体来讲，其外形介于HyperX旗下Fury U盘的科幻牢固感和Predator U盘的精细优雅感之间





双重色彩，双重防护
OtterBOX Achiever手机壳

■青岚



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

◆OtterBOX◆已上市◆178/218元（标准/Plus版）◆附件：无◆推荐：追求个性时尚和充分保护的高端iPhone用户◆咨询电话：无（通过网络服务）◆相似产品：贝尔金、Tech21、evutec、Incase等品牌iPhone保护壳

iPhone虽然深受时尚用户的欢迎，但造型和配色却有些缺少个性，让用户在果粉群中总有些泯然众人的感觉，这显然无法让追求时尚个性的用户满意，所以外壳、贴纸等iPhone装饰品大行其道。而随着iPhone越来越薄，以及新型玻璃面板的使用，新的iPhone似乎变得越来越脆弱了，这让用户对手机保护的需求也在增加。作为智能手机保护壳的著名厂商，OtterBOX最近将其新的Achiever“动者”iPhone 6/6S系列手机壳引入国内市场，让我们来看一看这款同时拥有个性化高颜值和坚固保护能力的外壳吧。



Achiever采用特殊的双层不同色壳体设计，而且提供了多种色彩的型号，如果同时购买多款还能自行搭配色彩组合。其花纹、镂空和壳体分割线均以棱角分明的几何图形为主，比较耐看，且内部细纹具有明显的防滑效果

Achiever在保护手机的同时，也不会让手机显得过于厚重，仍然可以很轻松地装入口袋中。其内壳柔软，吸震缓冲效果良好，外壳坚固，可以抵御冲击和弯折，内壳上部有大面积的镂空，有利于散热

总结：Achiever手机壳个性十足又相当实用，虽然价格比兼容产品明显要昂贵一些，但与其他苹果认证的大品牌手机壳相比，价格其实还有一定优势的。P



HyperX Savage U盘的保护盖比较特殊，带有“尖头”，在使用时可以很好地扣在尾部，不过如果尾部系绳口连接有装饰品等物件的话会影响扣合

HyperX Savage U盘有64GB～512GB的多种容量型号，标称读取速度均为350MB/s，64GB写入速度为180MB/s。128GB及更高容量产品的写入速度可达250MB/s。在实际测试中，我们采用最新的Z170主板自带USB 3.1接口，拷贝测试使用的硬盘为希捷600 240GB固态硬盘，内存为金士顿HyperX Savage DDR4 2400，操作系统为Windows 10，系统识别U盘可用容量为117GB。在软件测试中，样品的最高读取速度可达372MB/s以上，最高写入速度则为307MB/s以上。拷贝20GB大小，带有大量中小文件的游戏目录或大型影音文件目录，其读取速度都在300MB/s左右，写入速度都在200MB/s左右，差距只有数MB/s。

总结：HyperX Savage U盘拥有目前顶级的传输速度和相当醒目的外形，加上高达5年的质保，使其成为一款相当吸引人的高端移动存储产品。P

智能化大潮 2016数码新风尚

文 | 柳松

在21世纪已经过去的区区15年间，我们的个人数字平台已经从PC转向数码设备，我们的媒介已经从互联网转向移动互联网，而在2016年，前方已经呈现出很明确轮廓的是以智能设备和物联网为代表的新数字时代。虽然我们的生活不可能在一年内就呈现出特别巨大的变化，但最近的很多产品，以及CES展会上呈现出的信息都表明，智能数字时代其实已经揭开了大幕，而我们也将一步步地，也许缓慢但绝不会停顿地，走向真正的智能时代。

随着智能化时代的临近，2016年的数码产品也有了非常大的变化，这种变化非常类似于我们前两期提到的PC平台的进步，无论是传统还是非传统数码领域，新一代产品的发展已经与之前有了一些变化，正在逐渐地实现智能化，如智能穿戴、智能家居、智能交通、智能娱乐等产品纷纷登场。虽然普通用户仍然难以体验到完整的物联网和智能数码时代带来的新感受，但通过这些新产品，应该已经可以对未来的数字生活有所了解。

VR设备

VR（Virtual Reality虚拟现实）设备在一段时间的技术准备、产品试探后，终于在2015年中期开始了爆发。它极有可能很快改变我们游戏、娱乐、消费IT甚至是专业IT领域的应用方式。在这类产品中，Oculus（Facebook）和HTC、索尼等厂商走在了前面，但其商业化版本推出却很迟，相对来讲，更适合内地用户的，反而是一些国内VR厂商中的后起之秀。



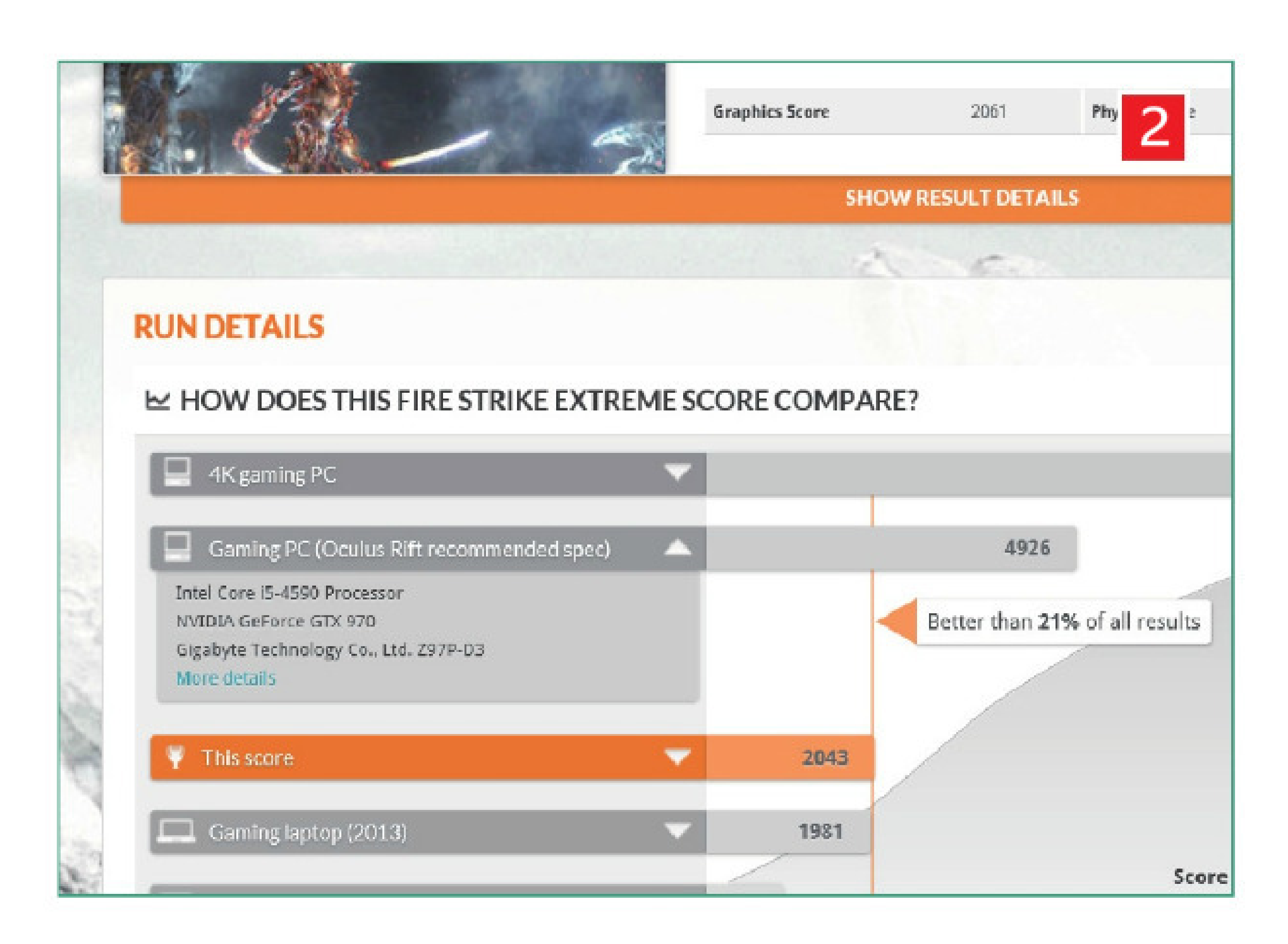
图1：Oculus Rift消费版的最终形态

Oculus Rift
参考价：599美元

Oculus无疑是新一代消费级VR设备的开拓者，在CES2016之后，Oculus Rift消费版产品终于要来到大家面前了（图1），虽然目前报价高达599美元，但还是有相当多的玩家表示出了强烈的兴趣，预售产品在15分钟内售罄，估计只要不出现大的疵瑕，销量还是会相当可观的。

当然在高昂价格的背后，新的Oculus Rift的配置、功能等都比工程版有了巨大进步，某些配置甚至相当超前，例如以OLED实现的双1200×1080像素显示屏；另外更轻的重量，可拆卸耳机以及外置摄像头、配合度更好的体感加按键式控制器（将在晚些时候推出，首批订户将附送XBOX One手柄）等则是针对性地解决了工程版的问题。预售版还将提供《Lucky's Tale》和《EVE：Valkyrie》两款相对比较重量级的游戏，让用户真正体验到VR大作，而不是像工程版那样只能尝试一些开发版作品和场景。

Oculus Rift仍然将主要支持PC，但为了解决工程版中反映非常普遍的头晕问题，



■图2：在新版3DMark的得分对比中，我们已经可以看到就有适合Oculus要求的平台参考配置和得分

必须大幅提升画面流畅度和刷新率，所以消费版产品提出了一个对内地玩家来说相当高的的PC配置要求：显卡为NVIDIA GeForce GTX970/AMD Radeon R9 290或更高配置、处理器为英特尔i5-4590或更高配置、内存达到8GB以上、兼容HDMI 1.3视频输出、需要双USB 3.0接口（图2）。Oculus Rift的预售活动中就包括一个1499美元版套餐，其中包含599美元版的内容及一台满足Oculus Rift对接要求的预装PC，从这一活动中我们也可以基本了解一台符合其需求的PC价位。

虽然目前支持Oculus Rift的大作很少，但它可以支持非常受欢迎的虚幻4引擎，也获得了一些经典游戏的支持，相信未来经典改版或新的大作并不会少。另外它可以利用微软Windows 10的统一平台战略，通过Windows 10 PC的直连串流功能输出XBOX One的游戏画面，是XBOX One阵营对抗索尼PlayStation VR的主要武器，应该会获得微软及其他开发商的大力支持。

HTC Vive Pre
参考价：工程机阶段

相对于Android问世前后HTC如日中天的辉煌，近期HTC的手机业务下滑非常明显，不过就像在VIA走低之时转向手机业务一样，其传奇般的掌舵人王雪红似乎又一次找到了最富潜力的方向——VR。

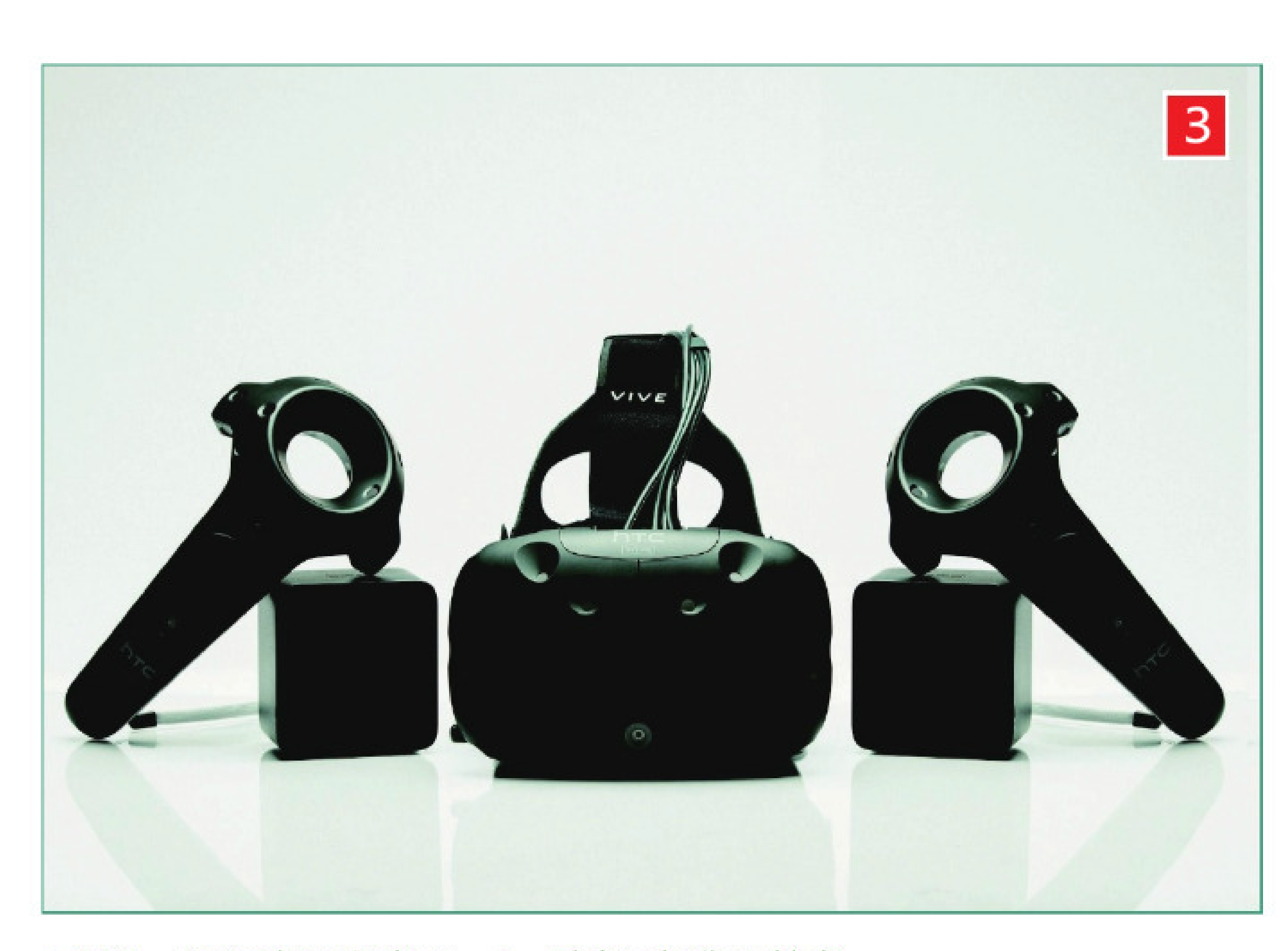
HTC Vive虽然影响力略低于Oculus，甚至是近期的PS VR，但却被很多实际使用过的开发和测试者评为最出色的VR设备。在CES2016期间，HTC又提供了Vive的第二个开发者版本——Vive Pre（图3），加入了摄像头与手柄。

Vive Pre的前置摄像头能拍摄使用者眼前的环境图像和视频，让虚拟世界与眼前的现实世界重合，构成VR+AR（Augmented Reality增强现实）的显示效果，未来可能还会感知手势、设备，进行更自然的互动。与Oculus不同的是，Vive需要结合内置和外置的多个传感器（图4）、摄像头感知使用场地，并结合进VR场景中（PS VR的使用方式与之比较类似），其实已经有了一些AR的感觉，不过只能和环境进行一些简单的互动，例如用蓝色线条等提示场地边界等。Vive Pre新增的两个无线控制手柄基本功能与Oculus Rift的手柄很相似，除了按键外还内置运动传感器。

与Oculus偏向微软系统、PS VR支持索尼娱乐类似，HTC的VR系统背后也有强大的软件支持平台，那就是最大的PC游戏分发平台Steam，Vive实际上是Valve的Steam VR项目与HTC虚拟现实研究结合的产物，因此未来应该不会缺乏出色的内容。至于这三大VR系统的恩怨情仇，可以参考本期30页《迈向神秘而伟大的VR时代》。

暴风魔镜4
参考价：199元

在Oculus Rift的工程测试阶段中，曾经出现过一个传播并不广的消息，那就是有人将其拆卸后发现，它竟然直接使用了一台三星Galaxy Note3作为屏幕，笔者甚至怀疑它的姿态和动作感应也直接使用了这款手机的内置模块（下页图5）。这一新闻虽然并没有影响Oculus的声誉，却引起了厂商的注意，那就是直接使用手机分屏，并借用其内置的传感器，其实就能实现类似Oculus Rift的VR效果，很快，相关产品就出现在了我们面前，并且在2015年下半年几乎出现了井喷



■图3：HTC最新VR设备Vive Pre融合了部分AR技术



■图4：HTC Vive的表面布置有大量传感器，与外置传感器配合，可以获得外部场地和自身位置等信息





■图5：据称是Oculus Rift工程开发版的拆解图，三星Note3手机屏幕非常显眼

■图6：谷歌Cardboard纸板眼镜可以说是最简版的Oculus Rift，但将软件运行平台从PC转到了手机上，开创了目前VR设备的一大分类

之势。

由于手机VR产品的图像在“标准化”的第三方手机上运行，实际性能表现更依赖于软件，所以在相关产品发展初期，我们见到了很多非常简陋的产品，谷歌甚至推动直接使用纸壳制作的框架，将手机固定在其中，并开启相应App即可感受VR的技术/设备——Cardboard纸板眼镜（**图6**）。但随着产品的发展，厂商注意到了性能之外，用户还有起码的舒适感、审美、操控感、稳定性等需求，所以目前特别简陋的产品已经逐渐从市场中消失，在很短的时间内快速进行了多次迭代的“暴风魔镜”系列产品，就非常明显地反映着这一趋势。

如果说配置了光学矫正镜片、自带外置遥控器、更注重散热的暴风魔镜3 Plus还算“堪用”的话，那么支持戴眼镜使用、表面几乎全部镂空以利于散热（**图7**）、改进头戴方式以减小对眼睛压力（**图8**）的暴风魔镜4，终于在外部设计方面达到了类似产品的顶级水平。另外这款产品的优势在于最近就能真正拿到实物，且经过了数次迭代后已经比较成熟。

需要注意的，虽然暴风魔镜等产品199元甚至更低的价格是此类形式VR设备的优势，但想要获得精细的画面、流畅的效果，却需要高端手机的配合，例如希望左右眼都达到高清（1280×720）分辨率的话，就必须使用分辨率达到2K标准（2560×1440）以上的手机，而目前此类手机的上市价格普遍在1999元以上，因此这类产品虽然看起来更容易实现VR，但整个平台的实际价格还是比较可观的，而且无法使用应用更丰富，使用更灵活的PC平台。

巨蟹T1头戴3D影院
参考价：1999元

随着内地VR厂商的崛起，自带屏幕、自备系统的“一体式”VR设备（也被称为VR一体机）也不断涌现，而且设计越来越成熟，性价比也相当不错。相对于连接PC或手机平台的产品，它独立使用的方式显然更加灵活。

最近华影科技推出的巨蟹T1（**图9**）应该是国产VR一体机的代表作之一，它采用双2.6英寸高清（1280×720）分辨率屏幕，支持3D显示，自带矫正镜片，观感相当于20米视距的750英寸IMAX巨幕，重量仅有280g，减轻了佩戴负担。另外它还提供了蓝牙、WiFi连接功能，内置8GB存储空间并可使用TF卡扩展。

巨蟹T1的外置遥控器也非常有特色，





■图7，8：暴风魔镜4的设计相对于暴风魔镜3 Plus进行了进一步优化







■图9：偏向于影视欣赏的华影科技巨蟹T1

■图10：设计独特的巨蟹T1遥控器

■图11：使用遥控器上的摄像头和画中画功能可以随时观察外部情况

分为按键区和触控区（**图10**），更适合其Android核心系统的操控，而遥控器上的摄像头和画中画传输功能（**图11**）则让用户在观赏电影时能了解外部状况，甚至快速抓拍，既实用又有趣。

比较遗憾的是，这款产品虽然在去年底就已经发布，但仍在进行京东众筹，2月19日才会正式发货。尽管巨蟹T1宣称将主要面向影视观赏，但它采用开放的Android系统，完全有扩展其他应用的能力。

无人机时代

虽然数码产品和数码玩家总是让人感觉自带“宅”属性，但随着数码技术的发展，它已经开始与一些最潮的事物相结合，其中当然也包括年轻人喜爱的各种运动模型，而这些运动模型在搭配上数码平台后，变得更智能化，更有趣，甚至是更实用，开始改变着我们的生活，例如目前方兴未艾的无人机，以及无人车/船等。当我们用无人机拍出自己的航拍风景照或从特殊角度留下影像记忆，又或者送出自己独特的礼物、与宠物更好地玩耍……，一定会感到一种绝对新鲜的数码生活，并难以自拔的。

大疆精灵Phantom 3 Standard
参考价格：2999元

作为目前民用无人机行业的领导厂商，大疆（DJI）无人机不仅有高大上的产品，近期也出现了普通消费者完全可以承受的高性价比型号。

相对于价格昂贵得多的其他兄弟型号，Phantom 3 Standard（**图12**）的主要差别是遥控器没有默认配置显示屏和自定义快捷键，以及遥控距离和相机分辨率比高端型号略低，另外因为没有提供超声波定位功能，所以无法进行室内悬停。

Phantom 3 Standard的遥控器带有手机支架，以连接的手机作为监控屏，基本可满足遥控和拍摄需求；而500～1000米的遥控距离与120米的飞行高度，以及1200万像素拍照和2.7K录像能力，对普通消费者来说已经绰绰有余；唯一比较麻烦的就是在室内使用时它不能自行稳定悬停，用户不能做“甩手掌柜”，让这大概也是大疆鼓励普通数码玩家不要宅在家里，要多进行户外活动而特意的设置吧（笔者的脑洞不要当真）。



■图12：Phantom 3 Standard的价格已经完全可以被一般消费者接受



■图13：大疆“悟” INSPIRE在飞行时支架会升高，为摄像头提供无遮挡的视野

虽然不像“悟” INSPIRE系列（图13）那样充满未来感、不像“筋斗云”系列那样充满力量，但大疆Phantom 3 Standard的功能还是相当全面的，它配有三轴增稳平台相机、可进行720P@30fps图像回传、TF卡扩展、通过GPS记录航路、一键回航和丢失信号自动回归、范围设置，还有兴趣点环绕、热点跟随、航点智能方向控制、航点飞行等模式，便于用户更轻松地拍摄更好的画面，默认电池可提供20分钟以上的飞行时长。

派诺特系列飞行器/遥控车/船

参考价：1388～6499元

派诺特（Parrot）AR.Drone飞行器与苹果移动设备的配合，曾是个人数码遥控玩具/智能外设的经典，如今其数码遥控设备已经发展为水陆空多种型号。其中Bebop Drone（图14）也许名声不如大疆无人机和自家的AR.Drone，但却有自己独特的优势——可以配合主流头戴显示器，更直观地感受飞行的乐趣（图15），在本刊2015年第5期“新品初评”栏目中有比较详细的介绍。

新一代派诺特弹跳车Jumping Night Drone（图16）和Jumping Race Drone（图17）在增加了内置存储单元和灯光（Jumping Night Drone）、高速行进（Jumping Race Drone）等功能后，玩法变得更多样，是相当不错的数码玩具，相关介绍可参考本刊2015年第11期的“新品初评”栏目。

其他无人机

参考价格：158～359元

由于GPS、姿态传感器、无线传输技术的普及，目前一些低端遥控无人机也可以更好地稳定飞行、路线识别和遥控拍摄，不过它们的性能、功能等方面大都存在一些缺陷，难以和以上大牌产品相提并论，好在它们大都价格便宜，用来练手或给小孩子玩也是不错的，例如特别强调抗摔能力的司马航模（SYMA）X5C（图18）等。

无人机领域和VR一样，也吸引了很多重量级厂商的注意，例如基于Intel实感技术，



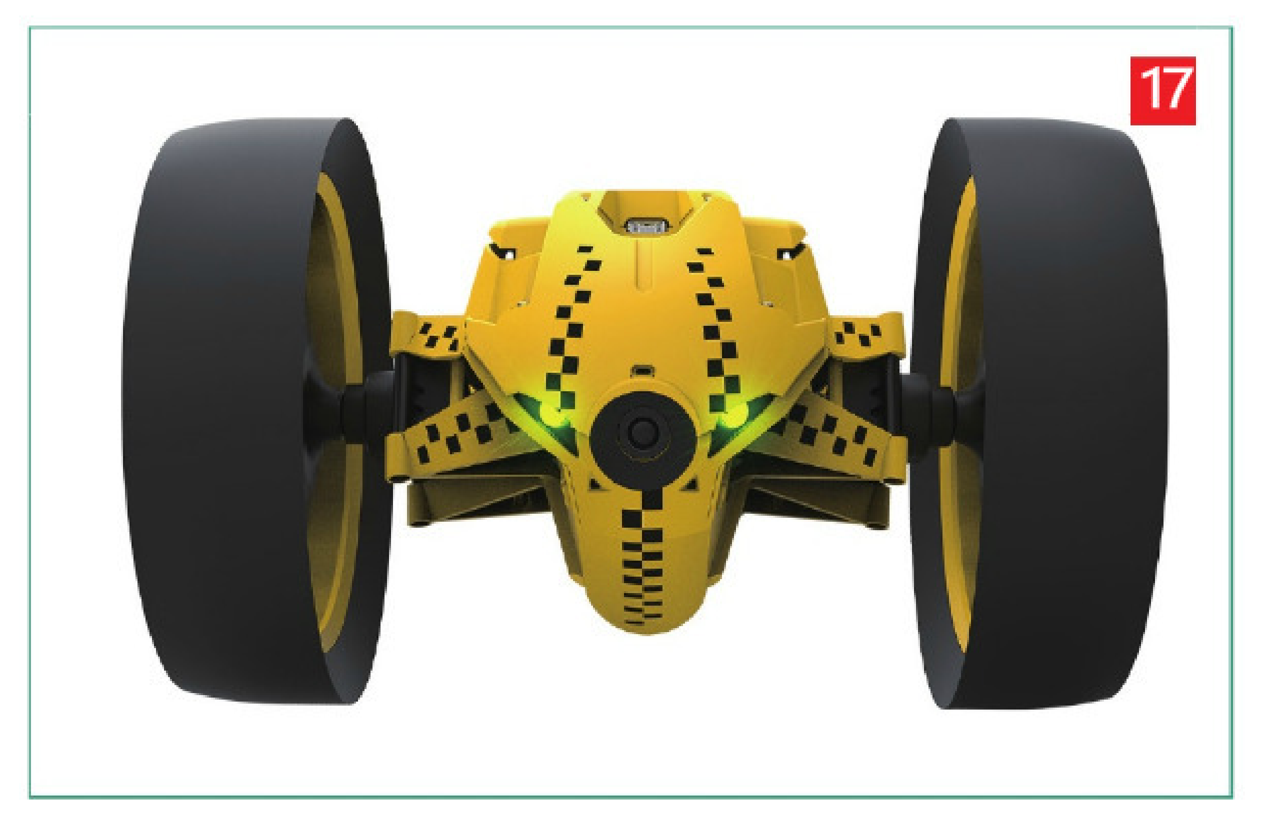


■图14：Bebop Drone仍在不断改进，在续航时间等方面表现更加出色

■图15：Bebop Drone可通过头戴显示器可提供身临其境的操控感受

■图16，17：提供了灯光的Jumping Night Drone（左）和强调高速越障等能力的Jumping Race Drone（右）





能自动躲避障碍的无人机Yuneec Typhoon H、腾讯可直接在腾讯社交平台分享影像的无人机“空影”等，国内厂商甚至推出了可载人的无人机亿航184（图19）。

需要注意的是，为了保证安全，大城市内和机场等设施周边，对无人机的飞行是有着严格限制的，在使用无人机时必须遵守相关规定。另外无论是飞机的螺旋桨还是弹跳车的支架，在动作时的力度都是很大的，所以不能直接交给年龄太小的孩子使用，否则很可能造成危险和伤害。





图18：以耐摔抗“造”为卖点的无人机

图19：亿航184这样的无人机是否会开启新的交通方式呢？



智能运动与运动智能

数码产品同样渗透到了室内与室外运动活动中，这些产品不仅让人们可以更好地管理和享受自己的运动状态，如智能手环、运动耳机等，甚至还开启了新的运动/交通方式，例如体感车、智能汽车，甚至载人无人机等。

小米九号体感车
参考价格：1999元

当Segway横空出世之时，应该没有人会想到，它将以如此的形式进入内地市场，而小米与Segway的合作不仅是将这一产品引入了内地市场，还为其赋予了小米产品最大的特色——高性价比。

带有Segway基因的小米九号体感车（图20）以身体倾斜配合“腿控方向杆”，可以比较灵活地控制行动方式，传感器则会以每秒钟200次的频率动态调整车辆姿态以保持平衡。其速度为16Km/h，大约相当于成人快步行走速度的3倍以上，接近自行车的骑行速度，并且带有照射距离5m左右的车灯，加上拎起即停、倒地即停、自动限速、防滑轮胎等功能和配置，应该说是兼具快捷和安全的。小米九号体感车重量为12.8Kg，体积较小，可以比较容易地装入汽车后备箱，续航里程为22公里，还可上15°坡，基本可满足短距通勤和出游的需求。

另外小米九号体感车还支持蓝牙遥控，也可用于短距输送等用途，移动设备和蓝牙数据传送也是它升级固件的方式。目前小米还会为购买者提供12个月的意外伤害保险，并且以比较优惠的价格提供全套护具。

Deeper探鱼器
参考价：1323元

这是一款面向垂钓爱好者的利器，由手机端APP（软件）+声呐探测器（硬件）构成，Deeper探鱼器采用可充电锂电池，通过Micro USB接口进行充电，表面带有拴线用的螺栓。Deeper探鱼器通过蓝牙与手机连接，通过APP来控制探测器和显示探测信息。用户可以用这套系统实时掌握水下鱼群的动态，鱼的数量、大小、在多深的水域等（图21），再参考App提供的天气等信息，选择更好的打窝、垂钓地点和钓法等。

另外App还提供了实时天气等信息，支持地图标签功能，可结合地图寻找停车场等信息，或使用记事本详细记录垂钓过程与位置、图片等各种信息，并进行分享。

捷波朗扩驰无线智能运动耳机
参考价格：899元

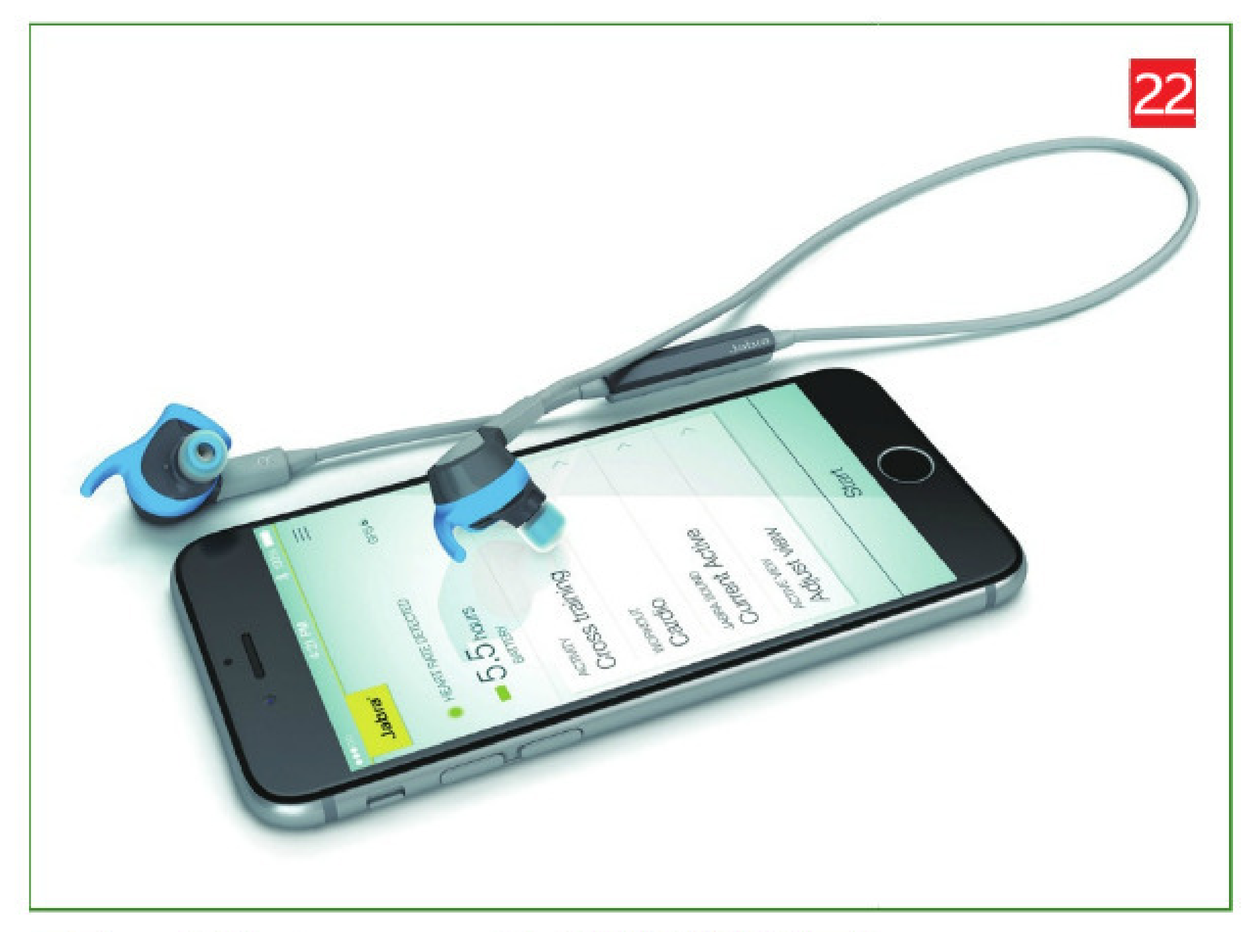
捷波朗的多款运动型耳机各有所长，其中扩驰（Coach）是一款可以取代健身教练的室内运动型智能耳机。通过Jabra sport Life应用选择健身方案后，可通过扩驰耳机进行动作提示，同时耳机内的感应器会“监督”用户完成的次数及质量，并酌情开始下一个动作。



图20：小米九号体感车有黑白两种配色



图21：与手机App配合使用的Deeper探鱼器



■图22：配合Jabra sport Life使用的捷波朗扩驰耳机

捷波朗扩驰耳机同时也拥有比较好的音质，并支持Jabra Sound播放器，通过音乐消除一部分运动疲劳。其内部传感器在室外运动时也可以用于记步和统计，配合Jabra sport Life或第三方运动App使用（图22）。在本刊2015年第8期“新品初评”栏目中有相关测试，感兴趣的用户可进行参考。

儿童数码

儿童与数码产品产生联系，在不久之前还是让很多家长都难以接受的事情，但数码产品类型的扩展和移动互联网的发展，使得很多数码产品不再是影响孩子注意力的“元凶”，而是成为了教育、娱乐，甚至保护孩子的工具，例如目前影响力相当大的儿童智能手表。

Kano装机套件

参考价格：977元

Kano是一台可以由儿童自己“制造”的计算机，而且还支持简单的自行编程（图23）。孩子可以通过Snake、Pong、Minecraft等趣味游戏学习编程和制作游戏，创建属于用户自己的Kano角色，进入网络世界，学习和分享编码。

Anki OVERDRIVE新手套装

参考价格：960元

这是一款可自行组装的智能竞速游戏平台，可打造8种不同的跑道（图24）。套装内含可通过iOS或Android设备遥控的跑车，各种跑车带有独特的虚拟智能武器系统和技术（图25），可在跑道上进行虚拟战斗。玩家可向朋友或家人发起挑战，或在各种战斗或赛车模式中向虚拟指挥官直接宣战。其配套车辆可单独购买，扩展性较好。

The ONE智能钢琴

参考价格：2099元

The ONE智能钢琴的61键发光力度键盘和智能跟弹功能让弹琴更轻松有趣（图26），孩子无需识谱就可以学习弹奏，还有来自音乐学院的专业教学团队进行支持。它支持外接麦克风功能，可弹奏的同时一展歌喉。其重量仅有5千克，可安装电池供电，随身携带使用。

Sphero星球大战SpheroBB-8 智能球型机器人

参考价格：977元

Sphero BB-8是根据最新的《星球大战7》电影中人物设计的球形机器人（图27），对电影原型的还原度极高。它操作简单，用手机即可控制机器人前进巡逻，同时还支持语音互动，录影、全息投影以及智能遥控灯。

Little Bits

参考价格：1302元

Little Bits（图28）可以看做是更智能化和现代化的乐高玩具，它分为BubbleBot、







■图23：可以让孩子体验DIY和编程乐趣的Kano装机套件

■图24：Anki OVERDRIVE新手套装

■图25：Anki OVERDRIVE的多种跑车，外形和功能各不相同







■图26：The One不仅能让让孩子轻松的学习钢琴弹奏的基础技能，也是有趣的KTV平台

■图27：在新一集星球大战中让人印象深刻的机器人仿品，应该也是星战迷的新宠

■图28：更智能的乐高式玩具Little Bits可以培养孩子基本的科学素养和机械知识

BitBot和Bumperball 3个项目，借助盒子中的物件可制作出15种不同的作品，通过制作过程和作品，可以让孩子建立对原型、试验、简单机械和基础构造方法及概念的理解。用户还可以借助LittleBits移动应用深入探索，或与在线社区成员交流、了解其他用户的项目。

全景影像

如果说无人机为我们提供了个人影响拍摄的新角度，那么新兴的摄录装备，正在为我们提供的就是观察世界的不同方式。在2015年第六期的特别策划《不一样的影像——特别的旅游记忆》中曾经介绍过以三防相机、运动相机、监控摄像机等为代表的新一代摄影设备和方式，而在2016年，更多新型、个性化的摄录产品和服务又将进入市场，例如全景摄录。

与目前常见的摄录设备相比，全景摄影将为用户带来完全不同的新影像体验，例如无人机搭配类似的全景拍摄装备升空，可为用户提供远比目前常见摄录设备更好的全向全时影像记录或场景监控能力。除了面向消费市场的产品外，其实目前一些视频也通过更专业的设备，为我们提供了全向影响服务，例如在2015年的抗日战争胜利70周年阅兵时，腾讯就推出了一个可以360°感受阅兵的视频，其自由度和震撼感都比常见直播方式要强得多（**图29**）。另外这种全景拍摄模式也更容易与VR设备配合，为这种新的交互方式提供更快、更好、更便宜的可用资源。

理光Theta S全景数码相机
参考价格：2282元

理光（Ricoh）Theta S外形小巧，更像是个录音笔而不是摄录设备（**图30**），但它却有着与一般摄录装备完全不同的能力。通过前后两个镜头，Theta S可以同时拍摄



■图29：可自行调节的360度阅兵直播



■图30：理光Theta S外形小巧，色彩丰富



■图31：理光Theta S拍摄的全景照片



■图32：更小巧的KeyMission 360

360° ×60° 的真正全景照片（图31），还可拍摄长达25分钟的30帧/秒高清球视频。通过一个免费软件，用户还可用指尖操作对图像进行大小、形状的改变。拍摄的照片和视频可通过WiFi直接传送到智能手机保存、修改或分享。

尼康KeyMission 360

参考价格：暂无

尼康最新展示的KeyMission 360（图32）在功能、设计方面与理光Theta S都非常相似，但更小巧坚固，有很好的防水能力，将主要面向运动摄录市场。在本期“要闻闪回”栏目中对这款设备有比较详细的描述，这里就不再赘述。

数码家居

虽然完全智能化的家居距离我们仍然比较远，但在2016年，一些比较特别的产品会悄然改变我们的家居环境，将其逐渐数码化，进而逐渐实现智能化。

Lima智能私有云设备

参考价格：645元

虽然很多高端用户已经在家庭中配置了NAS，甚至构建了私有云存储，不过多数人却因为配置繁琐，还停留在简单的局域网数据备份与交换功能上，Lima就是一款将私有云的使用变得更简单的产品（图33）。只需将Lima设备连接到家用网络上，用户就可以在任何地点、任何设备上，直接使用Lima上的所有文件。Lima会自动从设备上取走所有文件，并将它们放在与Lima适配器相连的硬盘驱动器上，这样用户在任何设备上创建一个文件，即可在所有其他设备上使用该文件。当然要开启这一功能的话，还是要注意自己的流量和设备存储容量。

ICE Orb球状悬浮蓝牙音箱

参考价格：976元

ICE Orb的外形非常特殊，能够给人留下很深刻的印象，这个在磁力底座上自转的悬浮音响球（图34）也许会改变很多人听音乐的传统方式。其专用导音锥可增强3D环绕效果，球体也可以不带底座，单独用作便携式音响。它的底座部分可当充电座使用，而且内置NFC功能。

Ring无线智能门铃

参考价格：1298元

Ring无线智能门铃实际上就是将智能监控和无线门铃结合的产品（图35），它配有高清摄像头，可以不间断地记录家门前的动态，并传输到您的智能手机上。另外结合门铃的使用情况，用户能够远程了解和记录访客信息。

August智能锁

参考价格：1292元

August智能锁（图36）可通过智能手机遥控使用，只要用户（或者说是用户的手机）接近房门，August就会自动开门，离家时也会自动锁门。另外通过手机可以控制访客进入住宅的权限并了解他们的停留时间，管理相应数据，例如在外出时将邀请发给来访的亲友或维修/清洁工人等，让他们可以直





■图33：Lima让私有云的应用变得简单

■图34：外形有趣的ICE Orb音箱



■图35：Ring无线智能门铃



■图36：August智能锁



■图37：Petnet SmartFeeder自动宠物喂食器

接进屋，无需留下钥匙；而且在他们离开时删除邀请即可，无需交还钥匙。

Petnet SmartFeeder自动宠物喂食器
参考价格：969元

SmartFeeder（**图37**）可以让用户对家中的猫狗进行远程和预订喂食，管理宠物喂食次数、分量、搭配等，让用户在工作时或旅途中更好地照顾家中的宠物。它可存储5～7磅（约合2.5～2.5Kg）食物，储食盒与不锈钢碗都能机洗，还有可充电的备用电池。目前Petnet SmartFeeder的App仅支持比较新的iOS设备，通过移动设备还可从商店订购宠物食品。

智能化旅程

在旅途中，我们总是不忘携带一些数码设备以打发时间，也已经享受到了互联网时代提供的各种更智能便捷的服务，而且一些新的随身数码设备，也会让我们享受到更智能便捷的旅程。

Bluesmart智能行李箱
参考价格：2600元

Bluesmart（**图38**）可以与用户手机连接，通过App实现距离传感警报和电子锁，并且可以通过内置3G和GPS功能实时跟踪手提箱的位置，方便用户了解行李的托运情况。另外用户提起手柄就可以测量行李的重量，提前了解行李是否符合航空公司的机舱要求，Bluesmart还自带10000mAh充电宝，在候机时可以随时为数码产品充电。



■图38：Bluesmart智能行李箱

■图39：Coin智能卡设备看起来非常方便，但还需要考虑到银行系统的支持

Coin智能卡设备
参考价格：646元

Coin是一种整理并保护银行卡的装置（**图39**），特别适合需要使用多种银行卡的用户，让跨国旅行更轻松。用户可将银行卡添加到移动应用中，并通过蓝牙将它们同步到Coin即可。Coin最多可收纳8张银行卡，在刷卡消费时自动询问要使用哪张卡片。当Coin与手机分离时，它会自动锁定，并通过应用程序定位Coin。

Flic无线智能按钮
参考价格：108元

Flic是一种多功能的智能按钮（**图40**），通过蓝牙连接到手机等数码设备上，就可以用于控制和实现各种功能，从控制音乐、到辅助拍照、导航回家、共享GPS数据等，可以在旅途中更方便快捷地使用数码设备。通过手机连接到智能家居后，它也可以更轻松地控制各种智能家居设备。



■图40：能够让数码用户提供有趣的个性化应用和很大便利的智能按钮

本文介绍的产品绝大多数都非常新，一部分甚至是CES2016展会上露面或获奖的产品，但随着内地市场的开放和“海外购”的普及，在亚马逊、京东等电商平台上已经能看到它们的身影，其中有一些甚至已有现货提供，其中很多参考价格就来自亚马逊的海外购和“CES2016同步好货”页面。P

事件、情怀和节操
盘点2015年游戏圈八大关键词

文 | Isblue



2015年的日历在不经意间就已经翻过，这一年的游戏圈发生了不少事情，手游的冰火两重天，主机的入华一周年，还有日益火热的VR新硬件。IP增值、二次元经济、手游电竞等新概念层出不穷，惹得圈里圈外阵阵眼红，八仙过海各自拼一个头条。

当国民老公王思聪在高调打造自己的直播电竞帝国时，网页一角的林子聪正卖力地招呼兄弟们回归“传奇”的世界。当主机玩家们哀叹于任天堂精神支柱岩田聪不幸离世时，小岛秀夫也拖着自己疲惫的身躯离开了老东家的屋檐。当一年一度的东京电玩展还在坚持主机市场最后光荣的时候，ChinaJoy已经成为手游的海洋。当G胖的Steam圣诞节又来催要老玩家当年欠下的正版游戏钱的时候，腾讯网易的嘉年华正在宣告中国游戏产值已经跃居世界第一。当巨人、完美纷纷返回中国A股的时候，盛大却又卡在了收购协议上迟迟没有办法完成重新上市，而年底集中上市新三板的游戏公司们肯定都没有料到，它们在2016开年就遇到了史无前例的熔断机制“内测”……

从资本市场到游戏产品，2015年是热闹的一年。原有的概念噱头还没有褪去光鲜的色彩，新生热词又占据了新闻的头条，在你方唱罢我登场的游戏圈2015年，有哪些热词曾经占据头条？下面就来简单地盘点一番吧。



上 小岛秀夫的离开和岩田聪的“离开”无疑是许多玩家心中2015年的大事







上 随着2015年1月新番的推出，“舰娘”成为第一个争夺二次元用户的战场

下左 《战舰少女》的开发与发行之争是二次元用户争夺白热化的缩影

下右 最终《乖离性百万亚瑟王》割了国内二次元玩家的韭菜，对山寨厂商无疑是一次嘲讽

二次元（ACGN）

2015年最为热门的词语非二次元莫属，从2015年年初的“舰娘国服贴吧事件”到2015年底腾讯投资新番动画登录日本电视台，整个2015年里的各种大小场合都离不开二次元这个词语。

据一项权威调研报告指出，当前中国的二次元用户规模已经超过2亿人，而二次元市场潜在价值更在10亿元以上。更为关键的是，在大部分的商业报告中，二次元用户都被描述为“人傻钱多速度来”，似乎只要厂商开发出一款二次元产品，用户就会自己捧着钱送上门来并且赶也赶不走。二次元市场就像一台自动取款机一样在2015年吸引着无数厂商投资立项开发产品。大厂商借IP之名垄断主要市场，中小厂商则依靠擦边球分自己的一杯羹。《战舰少女》的案例就是2015年二次元产品抢滩登陆的最好例证，相关事件贯穿了整个2015年。

2015年2月，由于《舰娘国服》游戏强行在舰娘贴吧投放广告引起日服玩家不满，进而导致了玩家的整体爆吧事件，最终以《舰娘国服》停服而告终。在这次事件中，二次元用户首次作为一个群体登上2015年的舞台，让运营商与市场看到了他们的存在。而《舰娘国服》山寨游戏的轻易倒台也证明，山寨游戏已经无法唬住现在的二次元用户群体了。

到了2015年年中，一路走红的《战舰少女》手游又出纷争，开发商与发行商的一系列争端再度引发关注。二次元的蛋糕已经做大了，到了分蛋糕的时候，无论是开发商还是发行商都嫌自己分少了，争端变得无法避免。其实，有官司可打的厂商还是幸福的，至少还有利润可分。更多的厂商却在二次元的海洋中折戟沉沙，看着别人的产品成功，自己却只能看着蛋糕却吃不到。

到2015年秋，由网易代理的《乖离性百万亚瑟王》成功冲榜，一举将二次元的市场规模提升到10亿级别。令人唏嘘的是，最终在中国收获二次元市场的，依然是日本游戏。虽然日式游戏大部分在中国以失败告终，但二次元用户用自己的充值告诉我们，他们身上有抹不去的日式文化基因。国产二次元游戏经历了一年的挣扎，依然只有在山寨中求存，这无疑是二次元这个关键词热火了一年最为讽刺的地方。

虚拟现实（Virtual Reality，简称VR）

如果说XBOX ONE与PS4两台主机入华是2014年底最引人注目的游戏硬件新闻的话，那么2015年的关注焦点显然不是这些主机的一周年命运，而是新生的资本宠儿VR。









左 2015年被称为VR元年

右上 VR眼镜需要玩家亲自体验才能感觉其中乐趣

右下 VR设备被寄希望于成为下一个世代的主流硬件

从2014年的实验性开发，到2015年的全面立项，再到2016年从实验室走向玩家。VR在2015年完成了最重要的技术积累与市场布局的阶段，也让游戏硬件厂商找到了游戏主机之后的另一片可开垦地。

游戏主机走向没落已成业内共识。据日本数据显示，2015年日本主机游戏市场规模锐减12%，主机与掌机市场的衰退已成定局。对于游戏硬件厂商来说，在这样的情势之下急需开拓新业务吸引资本。要知道资本永远只会投资未来。虽然主机在2014年入华，但已错过最好的时代，国内厂商追随主机也只是喊声大行动少。相反，VR在2015年已经完成从实验产品向消费产品的转身。三星、索尼、HTC与Oculus Rift在2015年先后完成了各自硬件产品的准备工作，售价在500到800美元不等。如此高昂的售价无疑体现了巨大的硬件利润空间。而在这些硬件厂商身后，则站立着各个阵营的Boss：三星要颠覆下一个世代的游戏硬件格局，索尼要为主机续命，HTC与Valve取得了合作，而Oculus有Facebook做后台。

虽然硬件开发都在国外，但2015年的中国VR厂商对新兴市场也早已磨刀霍霍。错过了本世代的主机，不可再错过VR这个机会。无数的VR开发商从北上广冒出来，立项开发游戏与硬件。就在本文截稿时，国内VR厂商蚁视宣布获得3亿融资并发布了自己的新产品。2016年的VR将是揭开面纱见真章的时候，是驴是马该溜出来看看了。

手游电竞 & 直播

要说游戏圈里有哪一块内容最接近娱乐圈，答案无疑是电竞以及其衍生的直播平台。在这个选手和主播高度明星化、赛事高度媒体化的领域里，上演的不是关公战秦琼的职业竞技大戏，而是一次次炒作和一个个秀场。在汹涌的资本潮水面前，无人幸免。

2015年的电竞圈无疑是赛事众多而热闹非凡的。DOTA2与《英雄联盟》的国际赛事稳坐PC端电竞的两把交椅，吸引了大多数PC玩家的关注。国内最高水平的比赛与直播也围绕这两款游戏而进行。然而无论是DOTA2还是《英雄联盟》都已经是名花有主的游戏，对其他国内厂商而言并没有更多的机会。所以2015年的国内厂商们与媒体合作硬是炮制出一个手游电竞的新概念。在大小展会上，我们不止一次地听到手游电竞这个新词，围绕手游电竞的各式新奇节目也开始立项上马，向我们展示手游电竞的下限，这其中任玩堂的节目就很有代表性。

2015年底，手游媒体任玩堂更名任玩娱乐，将手游电竞具现为一档手游综艺节目《不服来战》，嘉宾卖力表演，腾讯游戏全方位支持，结果综艺化的手游节目就像直播间的各种奇葩直播一样浮躁不堪。实在难以想象这样的节目可以代表游戏玩家的形象与心智。如果说手游电竞的噱头吸引的是如此定位的观众群体，那么只能说这样的电竞已经与传统电竞分道扬镳，这样的电竞能折腾多久，折腾成什么样子，相信玩家会给出答案。于2015年冬黯然收场的WCA就是最好的佐证，这场被戏称为“演唱会”的“前”电竞最高赛事，没有收获玩家的喝彩，有的只是玩家的愤怒与疯狂吐槽。

手游电竞的概念确实火爆。它催生了2015年第一家上市的电竞企业，它惹得国家体育总局也想来组织比赛，它更吸引更多的资本入驻企业，同时吸引更多图利者入驻直播平台。那些只想借游戏一夜成名者丧失了对游戏的尊重，











左上 WCA2015明星很多，电竞很冷

左下 无法想象这样的节目就是手游电竞的代表

右上 直播的底线一旦突破，是很难再补回去，或许直播已经离电竞越来越远

右下 王思聪无疑与2015年的电竞与直播紧紧联系在一起

在直播平台上通过低俗与肉体搏出位，甚至在直播平台上直播“造人”情色视频。直播平台变成了纷杂的红灯区有人卖艺有人卖身。如果纯粹的电竞滋生的是这样一个衍生产业，那么这无疑是电竞最大的悲哀。曾经感动了一代玩家的电子竞技精神，到底该由谁来继承？如果在直播平台上“性”变成了第一生产力，那么这样的平台与右下角的页游广告又还有什么区别？希望在新的一年里，直播平台能保住自己那已经所剩无几的节操。

新三板＆寒冬

2015年股市大盘经历了大起大落，股市政策也经历了一波三折。对游戏厂商与游戏资本来说，2015年是峰回路转的一年。一方面，由于欧美对中国游戏







左 新三板成为许多游戏企业的不二选择

右 2015年，巨人、完美纷纷回归A股

概念股普遍不太看好，从2013年开始中国游戏股就集体从纳斯达克撤离，私有化之后纷纷寻求回归A股。游戏厂商回归A股一是看中了中国资本对游戏概念的追捧，二是看中了中国股市的众多融资机会。到2015年，巨人、完美等纷纷顺利登录A股，完成了自己的转身。而中小游戏厂商则看中了新三板市场。

新三板是全国性的非上市股份有限公司股权交易平台，主要针对的是中小微型企业，国家政策的支持给了许多游戏企业“上市”溜一圈的机会。据不完全统计，光是2015年12月就有近30家游戏相关企业在排队等候挂牌新三板。2015年成功登录新三板的游戏企业已远远超过2014年同期。

然而2016年开年第一周的股市再次告诉投资人和企业家，股市不是取款机，政策也不是免死金牌。国家刚刚推出试行的熔断机制出现巨大问题，洋和尚的经放到国内念就不灵了。在这场4天蒸发10万亿的灾难中，原本盘面就不大的新三板游戏企业自是损失惨重。这又是谁能够预料到的呢？

游戏与资本的拥抱本来无可厚非，这既是游戏产品的性质决定的，也说明了当前资本对游戏产业的认可与追捧。但在拿到钱之后，如何制作出受到玩家欢迎的游戏才是真正的生存之道。

2015年游戏公司不分青红皂白的集体上市，狂欢之余更多的是焦虑，怕错过这最后的机会。早在2015年初，就传出成都手游公司资金链断裂工作室大量倒闭的传闻，自此开始，手游寒冬论的论调就一直盘旋在2015年的春天、夏天和秋天。虽然大到网易丁磊，小到独立游戏制作人都纷纷反驳手游寒冬的论调，但公司拖欠薪资、项目不了了之的新闻依然不时出现在新闻页面之中，让我们在腾讯与网易的种种大展会之余感到丝丝凉气。

2015年游戏市场竞争进一步白热化，在中国刷进iOS排行榜前十名的营销费用已经上升到国外的三倍，用户获取成本也进一步提高，资本不再盲目投资产品。理性的回归正是某些投机者“寒冬”的开始。中国的游戏圈资本，到底是滋养了谁而伤害了谁？马上就会有答案了。

情怀

情怀本来是一个褒义词，但在2015年的语境之下却变了味道。2015年对于硕果仅存的国产单机行业来说并不算一个坏的年份，这年共有四款国产单机游戏上市，包括《轩辕剑外传穹之扉》《仙剑奇侠传六》《御天降魔传》以及《侠客风云传》，其中三部游戏还借着主机入华先后宣布了制作主机版游戏的消息。本来在2015年这样一个单机游戏的“大年”，玩家应该是在年底回味的。然而当玩家们连愤怒都抛之脑后而代之以“情怀6”这样的称呼来指代自己苦等好几年的游戏时，注定2015年这个词的词义是灰色的。

当然大宇在2015年并不灰色。其先后与畅游与腾讯合作，从2015年开始将多个经典IP改编为游戏动漫甚至电影推



上 “仙剑6”被玩家戏称为“情怀6”

下左 “穹之扉”的表现虽然明显好于前作正传，但销量依然一般

下中 《侠客风云传》刚发售时其实只能算一个未完成品，要靠DLC来补完

下右 国产游戏如今已不仅限于几把剑了







出。其中最具价值的“仙剑”IP光是在2015年就推出了新作手游、网剧、舞台剧等多种形式的联动。即使在“仙剑6”销售成绩不佳的情况下，仙剑相关的其他游戏依然稳步推出，并取得了远超PC版的成绩。

一边是以手游为代表源源不断的收益，一边是越来越难做、一直跟不上国际时代的单机坚持。制作人坚持的精神值得我们钦佩，但玩家的需求不能被无视。尤其在当前的时代，玩家可以轻松地接触到国际一流的游戏，厂商游戏制作水平的高低简直一览无余。如果游戏制作人拿不出诚意与独到之处，当游戏只剩情怀可卖，砸了自家招牌的同时，也是断了未来的生路。

2016年的国产单机看起来又将是沉寂的一年，但时代已经不同了。随着手游市场的成熟，独立游戏的兴起，国产游戏的土壤正在生长出几把剑之外的新苗，或许我们可以暂时放下情怀，将目光再放得远一些，就能发现新的大陆。

入华

在过去的几年中厂商新闻里提到最多的就是中国厂商或中国游戏又打入了某国外畅销榜的前列。从知名的完美到不大知名的成都尼毕鲁，都是在海外谋求发展的好手。即使在2015年，国产游戏海外爆品依然不鲜见，从小米代理的COK（《列王的纷争》）到猎豹代理的《钢琴块2》，都是在海外取得不凡成功的个例。

不过在2015年，比起中国游戏走出去，更为热火的关键词是国外厂商走进来，“入华”成为了无数国外厂商的现在进行时。

据《中国游戏产业报告2015》显示，2015年中国游戏产值已经达到近1400亿人民币，稳居世界第二。而据国外机构VentureBeat以及Gamesindustry等的数据，中国游戏市场规模已经超过美国达到世界第一，而且还将以每年超过50%的速度增长。面对如此巨大的市场，入华无疑成为了所有游戏公司的最优先课题。

索尼与微软携主机入华虽然占了先机，然并卵，到了2015年秋冬天主机入华一周年时间点，除了PS4在销量上击败XBOX ONE之外并无更多的战绩可晒。大多数中国玩家至今也没有养成围绕游戏主机的消费习惯，这种态势已经是不可逆转的了。相比主机市场的不振，G胖手下的Steam在2015年在中国则玩得风生水起。

在GTA5中国区试水低价取得成功之后，Steam入华的步子迈得越来越大，一方面开通支付宝服务，一方面又将中国列入低价区。当Steam宣布其2015年营收35亿美元的数字时，其中已经有了中国“喜加一”党的贡献。据Steam的数据显示，中国区光是2015年圣诞节促销的营收就秒杀了同是低价区俄罗斯五年之和。面对中国玩家如此强大的购买力，相信未来游戏的各种支持中文都将不再遥远。

Steam入华的野心决不仅止于PC游戏，它还推出了自己的手柄、主机、电视盒子以及与HTC合作的VR设备，Steam规划的未来蓝图里没有微软与索尼的位置，它将霸占核心玩家的客厅与电脑，每当节日大促销时，G胖就会前来收钱了。

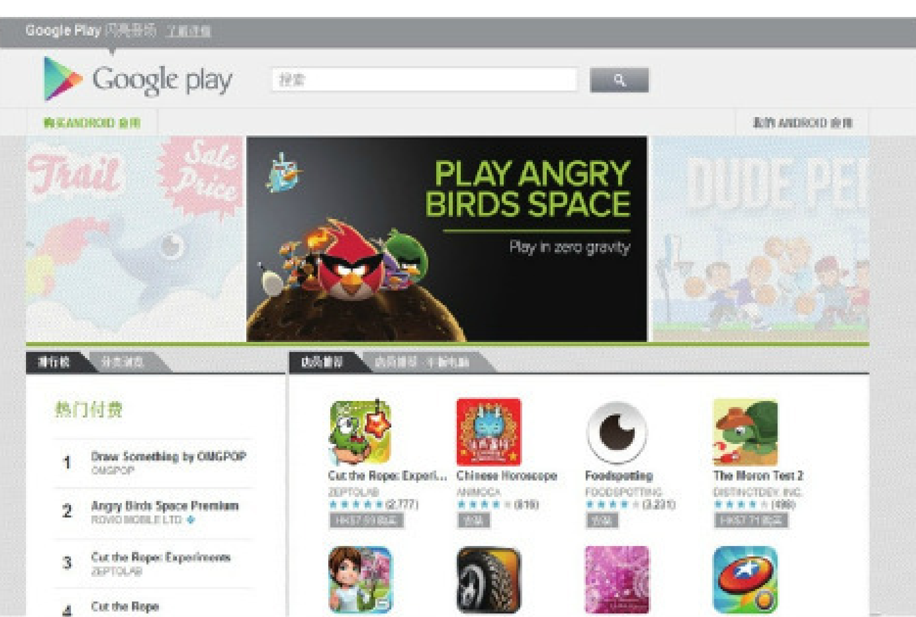
除了Steam之外，GOOGLE也在2015年开启了入华的日程表，到2015年底，GOOGLE入华的迹象已经越来越明显。对游戏玩家来说，GOOGLE入华最大的影响无疑是GOOGLE PLAY商店的引入。这个体量堪比苹果商店的手游软件平台结合GOOGLE原生的安卓系统可谓是尽占天时地利。面对如此挑战，国内各渠道平台与各家手机硬件厂商都严阵以待，誓死要将GOOGLE PLAY狙杀在摇篮阶段。2016年围绕GOOGLE PLAY必有一战，甚至可能影响当前软件渠道与硬件厂商之间既有的平衡关系。

如何变化难以预料，全看重返中国的GOOGLE是如何的态度如何的策略，无论如何，对普遍用户来说，多一个选择总是好的——无论是搜索引擎多一个还是游戏商店多一个都好。

左 Steam用属于它自己的方式走进中国
右上 成都尼毕鲁这样的公司曾经是走向海外的代表，现在海外公司要走进中国市场
右下 GOOGLE PLAY入华已经提上了日程，希望这次能够不止于传言







迈向神秘而伟大的VR时代

Into The Great Unknown
PC Gamer 201601 Michael Futter

数十年的科学幻想和技术试验总算是要迈出第一步了，不过，和大部分新兴技术一样，虚拟现实也会经历一个所谓的“小白鼠”先期试点阶段，那些抢先尝鲜的用户将成为VR福音的传道者，并为这一庞大的潜在市场埋下繁荣的种子。索尼、Valve和Oculus这三家主要竞争者为了兜售自己的产品，必定会努力带来各不一样的爆点。

Oculus——市场先锋

老实说，如果没有Palmer Luckey和Oculus，VR革命也许还得晚几年才会到来。Oculus集合了一批世界级的科学家、工程师和软件专家，全力打造了这样一套集娱乐、教育和社交体验于一身的平台。Oculus面临的一大挑战在于其较高的电脑配置，购买一套Rift加符合其要求的PC大概需要1500美元，而在这样一个价位下，消费者理应对它抱有更大的期待。

不出意外，Oculus将会是第一个正式发售的VR设备，Luckey和他的公司必须好好利用这一先手机会，并且凭借Touch手柄巩固自己的优势，再然后，Oculus便可以从容实现建立良性生态圈的长远目标。为此，Oculus制订了一套双管齐下的政策：一方面要不断地更迭硬件性能，并以最快速度推向市场，另一方面则要追逐更广泛的目标用户群，从而使其尽量兼容更多的设备。

Valve——迷之创新者

Valve的独特文化和独立身份使其成了业界的一个谜团，它喜欢捣鼓自己的东西，然后突然拿出来让所有人大吃一惊。当它宣布与HTC合作推出VR设备Vive时，又一次让人猝不及防。但鉴于Valve在软件行业的地位，它绝对有这个能力来推动VR的发展。

Valve的一大优势在于其过亿的Steam用户基数，而PS3当前才有3千万用户，Oculus则还是零。不过Valve的短板也很明显，它的Vive需要装载多个定位传感器以及三脚架等外设，无疑是三大VR硬件中配置最麻烦的，同时对空间的需求最大。Vive的软件也是最神秘的。虽然Valve这个名字本身就有着巨大的号召力，而且它还巧妙地将许多风险转嫁到HTC头上。但是就目前已知的支持作品来看，Vive绝对是最稀缺的，其价格也是最神秘的。

索尼——主机助推器

索尼再度成为本世代主机的王者，大幅领先微软。鉴于PS VR和PS4的一体性，这也成为索尼能否成功的一个关键因素。不过索尼过往的主机外设历史并不光彩，PSP Go、PS TV、Wonderbook、Move，鲜有成功者，所得到的支持也总是有限。而PS4作为索尼最大的优势，同时也成了它最大的障碍。因为Oculus的硬件每年都会更新（Valve要做到这一点也不难），而PC更是可以随时更换更强的显卡、更快的处理器、更大的内存。但PS4的硬件规格却在很长一段时间内是固定的，因此，PS VR在数年后必将受到PS4机能的拖累。

总而言之，VR要想打开更广阔的市场还需要一些过程。我们尚不清楚这几台设备的正式售价，但Oculus已经给出的599美元预售价似乎并不那么亲民。相较之下，售价仅99美元的Gear VR倒是一款不错的入门级产品。

对于更关注内容的玩家，VR能否诞生杀手级软件才是最让人感兴趣的话题。我们现在看到的最早一批游戏多是一些较短的体验以及对现有游戏方式的稍许变化。VR要想成为主流，必须得有崭新的游戏类型诞生，成为多数人非买VR不可的理由。当然，VR的前景一直都是被看好的。现在，硬件工具皆已具备，就看软件开发者的智慧了。（译：无声畅游）



VR时代又将迎来一场三国大战

最终幻想7的进化

The Evolution of Final Fantasy 7

eurogamer.net John Linneman

作为游戏业一个永远的话题，《最终幻想7》在它初次发售以来的近二十年里，Square-Enix曾为这个传奇游戏推出了数不尽的周边作品、技术演示和电影，但是玩家最想听到的那个名字—最终幻想7复刻版—却是那么的遥不可及。当它真的在2015年度E3展上降临时，时间似乎都凝固在了那一刻。

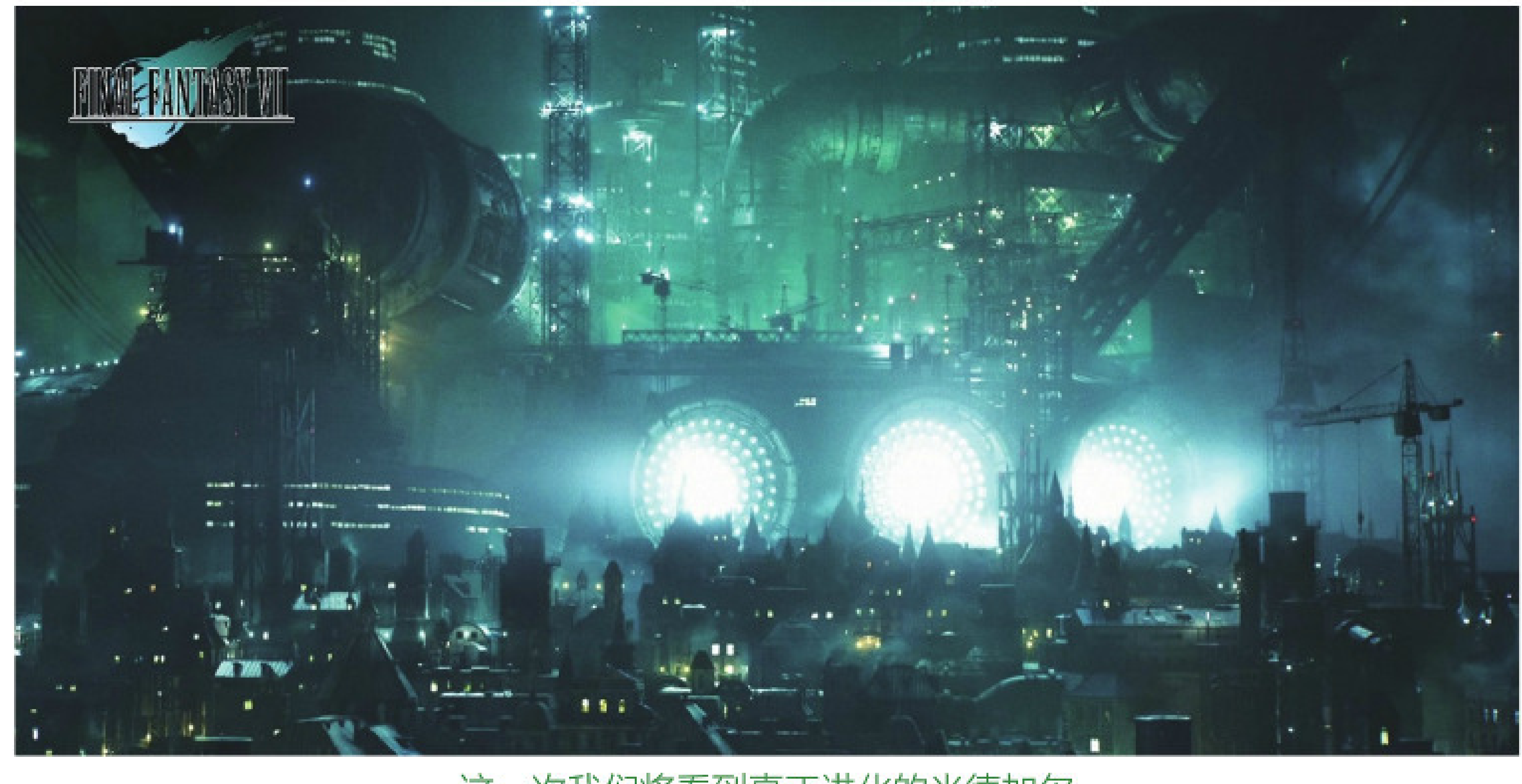
复刻版的E3初演依然采用了史艾惯用的老套路：预渲染的CGI播片。这时，玩家都沉浸在欣喜若狂之中没有回过神来，可还未等他们发出质疑，索尼就在年底的PSX大会上放出了实机游戏画面，倒是令许多人始料未及。和《王国之心3》一样，FF7复刻版也采用了Unreal 4引擎，并且看起来很美。但这并不是我们第一次见识到经过全面翻新的米德加尔城。其中最常被人遗忘的大概要数PS3上的那个FF7技术演示了。这部演示是在2005年索尼E3展前发布会上随PS3硬件一起公开亮相的，然而并没有掀起什么风浪，这一切都是因为本届展会的所有风头都被游戏史上那次恶名昭著的《杀戮地带2》预渲染播片事件给抢走了。

也许我们永远无法知道这部技术演示片背后的真相，它真的是在PS3的开发套件上渲染的吗？还是使用了高端PC？即使在今天看来，这个demo也显得毫不过时，60fps的帧数，丰富的细节表现，虽然缺少许多现代化的渲染特效（例如接触阴影），但依然具有极高的水准。它几乎原样重现了原版的开场画面，而在PSX2015的复刻版演示中，虽然有不小的改动，但基本继承了原版开场的神髓。两个演示版最终在某一处产生了交集，它们都着力刻画了Cloud从火车上跳下准备投入战斗那一瞬间的暴帅姿势。当然UE4版本的Cloud具有更丰富的细节，包括复杂的着色和纹理工作，并刻意使Cloud显出一种憔悴的病态美。而PS3版显得更干净，更让人想起“降临之子”。从游戏中的第一个区域场景来看，复刻版对色彩的运用更加纯熟，更加忠实于原版设计。而PS3版则略显灰朦单调。

PSP上推出的“核心危机”中，为玩家提供了又一次探索米德加尔的机会。虽然整个游戏世界被划分为了一些较小的区域，但其整体的视觉品质依然给人留下了深刻的印象。对于一部2004年技术水准的移动设备而言，能做到这个地步实在是不简单。当您走到PSP版米德加尔的大街上时，可以将它与PSX演示中短暂的街道探索部分进行一个有趣的对比，两者都具有相似的镜头视角，看起来开发者在一定程度上参照了此作，只不过PS4版在规模上要大得多。同样的，两者的战斗方式都比原作更为强化动作要素。说到这，复刻版所展现的战斗系统还有一个借鉴对象不得不提，那就是在2013年E3展上经历更名事件的《最终幻想15》的战斗演示，你可以发现两者存在很多的共同点。

除了实机游戏画面，PS4复刻版还有另外一个令人关注的焦点：游戏将按章节发售，这一决定虽在意料之外，却也在情理之中。毕竟如今3A大作的制作成本可不便宜，再加上史艾在进入高清时代后感人的开发效率，使它冒不起更大的风险，采取更稳妥的商业模式不失为明智之举。更何况，这样做也许可以让玩家更早的玩到这款令人魂牵梦萦的作品。

对于游戏的协力开发者CyberConnect 2，我们并不怀疑它的实力，只是比较担忧它能否在维持现有画面水准的情况下保持稳定的帧率。这个团队拥有一定的UE4经验，但到目前为止尚未在本世代主机上做出什么成绩。该公司涉猎的领域博而杂，它有自己的看家作品（.hack），并擅长动漫改编（火影忍者），也有过高清开发经历（阿修罗之怒），但能否做到专精还是未知之数，毕竟从现有的演示中，依然可以看出一些瑕疵。当然，这是还未经过优化的样子，但愿最终的成品能够不辜负广大玩家多年的期望。（译：无声畅游）P



这一次我们将看到真正进化的米德加尔

滚滚长江东逝水，浪花淘尽英雄

西赛罗

Konami和小岛秀夫上演的就是一个兔死狗烹的故事

对于热衷于行业八卦的同学们来说，大型游戏公司就像一个个势力，制作人就是其中的掌军大将。游戏行业形式变换，制作人们就像戏台上红脸黑脸轮流转的大将，演出一部部大戏。对于相对低调的欧美制作人，偶像化的日本制作人更加高调——坂口博信、稻船敬二、三上真司都曾刮过一阵阵旋风，而如今当仁不让的主角则是小岛秀夫。

在我们普通玩家的眼里，Konami和小岛秀夫上演的就是一个狡兔死走狗烹的故事，母公司为了盈利无所不为，小岛奋起抵抗，结果鱼死网破，留下了一款千古绝唱后黯然离去。现在索尼接纳小岛，未尝不是韩信离项、刘邦拜将的又一翻版。当然，职场故事不是历史传统，也不是偶像剧，忠奸黑白远不会像故事中那样分明，对小岛与Konami到底该如何看待，且让我们从头道来。

Konami作为一个老牌电子游戏厂商，曾经是日本游戏行业的霸主。小岛秀夫在Konami早期几乎专注于MSX、PC88、PCE、SEGACD这样的冷门平台，代表作《潜龙谍影》就是特别针对MSX高画质低处理速度的特性而定。虽然《潜龙谍影》卖得不错，但和Konami其他大作比，在销量上并没鹤立鸡群之处。之后的小岛则制作了科幻类电子小说Snatcher，虽然制作质量出类拔萃，但依然不脱小众名作的尴尬地位。小岛真正声名鹊起的游戏，当属PS上的《潜龙谍影：索利德》。在这款游戏中，小岛秀夫用3D技术了完善了10年前的《潜龙谍影2》，无论是潜入玩法，无缝插入的电影化过场，还是剧情深度，都开创了一个新时代。

PS2时期的Konami虽然风头一时无两，但日式游戏已经开始衰退。Konami在日本最引以为傲的就是它手上50万俱乐部是最多的，但从PS2时期开始，日本电视游戏市场衰退，首当其冲的就是这50万俱乐部，而它旗下的世界级产品，除了《实况足球》，就是《潜龙谍影》。到了PS3时期连《实况足球》都衰落的时候，《潜龙谍影》就此独树一帜。小岛组在当时不仅成立了自己的品牌，还大有一统Konami家用机开发部门的趋势——Konami代理的《恶魔城：暗黑之王》由小岛组派人支援，“实况”也得益于小岛组的Fox引擎有回暖的迹象，可惜就在《潜龙谍影5》发售时，却传来了小岛组与Konami鱼死网破的噩耗。



对于商人Konami来说，最大的目的就在盈利。日本游戏公司热衷于投资于其他行业，并不局限于游戏。Konami这些年来在游戏事业上不断下滑，但是在健身上却十分顺利，2012年奥运会全能冠军内村航平就是Konami Sports的员工。与游戏事业下滑相对应的，则是他们手机游戏《龙收藏》的大卖以及电视游戏成本的不断上涨。小岛秀夫一向以苛刻的完美主义著称，在开发《心跳回忆外传》时，虽然《心跳回忆外传》中并不包括男主角配音，但他为了演出效果还是请来了动画版的男主角声优和其它声优一起完成了全部配音。小岛追求完美的习惯自然会延续到《潜龙谍影》系列中，这无疑进一步增加了开发时间与成本。

本来管理层和制作层有矛盾是再简单不过的事。2K的《生化奇兵：无限》是一个和《潜龙谍影5》类似规模的开发游戏，开发时间高达五六年，但年销量只有500万级别，相对GTA5开发时间略短销量却高达几千万份。二者的总部Take-Two采取的策略也类似于Konami，他们迅速关闭了制作了《生化奇兵：无限》的Irrational Games工作室。为什么2K采取类似的措施没起多大波澜，而Konami却把自己弄得名声尽毁？这还要从它的公司文化说起。

首先，Konami是一家非常严厉的公司，午休离开公司时间太长都会被警告，抽烟次数太多，也会被上司警告。小岛秀夫则是一个相当美式，比起传统日本人更加高调的人。在《潜龙谍影》顺风顺水时，他为了他的部门争取了相当多的特权，难免引起别人的艳羡。在小岛业绩独拔头筹时，自然无人敢挑战他的地位。小岛受到挤压，是公司核心业务转移，社交手游崛起后碰到的正常现象。只是因为Konami的家长制作风，小岛风波才闹得如此沸沸扬扬。

制作人与公司分家在日本游戏行业并不稀奇，可惜Konami却因为自己的死板作风错过了一切机会，从《潜龙谍影5》取消小岛组商标，PT下架，再到Gold Joystick颁奖禁止小岛秀夫出席，将自己推到了整个舆论的反面。

未来Konami和小岛将会如何？我认为对二者虽然媒体战打得热烈，但结果都不会太坏。Konami留下了完整的IP、整套引擎和大量基层开发人员，他们已经张贴招聘启事，重新要搭个高层班子开始《潜龙谍影》新作的制作。至于小岛秀夫，则得到了SCE的支援，拉起他的核心班底开始新的征程。SCE作为硬件商，为了PS4大战略目标，并不会在一款游戏上计较得失，另一个完美主义制作人——上田文人的《最后的守护者》就制作了8年，从PS3一直到PS4上。虽然过程难堪，但对于事件双方，这并不是什么让人难过的结局。戏台上的剧目仍在唱着，就让我们拭目以待吧。P

卧腐藏宅

湖南某烹饪学校 曾是兔老师

卧腐藏宅的工作环境是非常可怕的

之前在知乎上看到有人问"为什么教师都认为自己需要提高待遇？"，我当时的反应就是"教师可是高危工作，工作环境卧腐藏宅啊，得加钱！"。

没错，我们的工作环境总结起来，就是四个字，卧腐藏宅。

鄙人的主要工作对象分为三个群体，以商科学生为主的A班，以理工科学生为主的B班，以高中鲜肉为主的C班。如你们所想，A班的九成学生都是妹子，而腐女这个群体显然是来自妹子当中的；B班的爷们比例非常之高，大家经常在讨论题目的时候互相拍着肩膀，发出爽朗的笑声；最后的C班的正太萝莉们还处于世界观成形的阶段，什么东西都愿意尝试一下。综合上面所有的因素，这个工作环境就变得非常可怕。

譬如有一天走进教室的时候，发现A班的妹子们深情地注视着鄙人，笑颜灿烂如花，不禁让我一紧，连忙问道："诸位女菩萨可是有话要说？"

"大师，你的外套。"

"我的外套？作为一名处女座，我摸着良心保证，我每次课衣服都不重样而且绝对干净。"

"大师，你的外套和语法老师的一样哎。"

"女菩萨，您是说开咖啡馆的那位长老么，这说明教这门高端课程的老师都喜欢简洁的款式。"

"大师，我认为还有一种解释哦。"

"女菩萨请说。"

"你昨晚把他滚了床单，今天急着上课，穿着他的外套就来了。你说是不是！"

"……我是绝对不会推倒一个长得像胡彦斌的男人的……"

B班的环境乍看之下会显得安全许多，师生之间的交流往往体现在"卧槽，大师您的桌面是血源诅咒啊，老司机带带我！""大师，可以加一下您的steam好友么？""大师，今天某游戏周末特惠，您可以延长点下课时间么，我要买买买！""大师，下课后求带大秘境。"这种亲切友好的对话之中。更重要的是，B班的理工科女生可能是某个群体的男声的梦想——素颜，爱玩游戏，颜值丝毫不输——在这样一群女施主当中上课看上去非常的安全，非常的享受是不是？我也是这么想的，直到有一次我的巨乳助教X碎掉了我的三观。

没有任何一个直男会在夏天拒绝一个巨乳助教的约饭，没有任何一个吃货直男会在夏天拒绝一个巨乳助教的"炒鸡好吃"的火锅约饭，所以当她挑明用意的时候，炎热的长沙在一瞬间变得阴冷了。

"大师，我约你出来其实是为了……"

"女施主，您有什么问题但说无妨，如果是觉得工作量太大的话我去帮您反映。"

"大师，您是直的吗？"

"……，老衲当然是直的。"

"那大师，您的右手为什么在拿筷子的同时还翘着兰花指。"

"如果您是伪娘的话，我可以考虑弯一下，否则那就是个简单的神经反射罢了。"

"是这样的。"

"噢噢噢噢！是这样的？！"

"不，其实我是说，您没看出教室后面喜欢穿蓝色的那个哥们喜欢您么！"

"……"

相对来说最安全的可能真的是C班。因为对象大多是高一高二的学生，除了少数少女脸痴汉心的妖孽之外，大部分学生都还算纯洁，会让我产生一种"好吧作为老师应该保护他们"的错觉。于是，当一群中二少年在街头嘲笑我的一名学生L——一位文弱寡言的少年，拿他的取向开玩笑时，我毫不犹豫地挺身而出，用主坦克的身板和群嘲技能把那群中二骂跑了。骂完之后我还不忘安慰那个少年，"不用在乎那群烂人的言论""Be yourself and proud"之类的话说了一堆。

过了几天，到了那个"遍插茱萸少一人"的节日，只有这个C班晚上还要在教学楼上我的课。我怕他们忧伤，自掏腰包叫了披萨和烤鸭的外送，打算让大家一边吃一边听我讲解考试真题。结果这帮善良的孩子注意到，楼里除了我们之外还有几个活人——值班的教务老师和给售货机补充食物的小哥，所以他们就用面饼卷好了烤鸭去慰问这帮过节比我们还惨的家伙。我正在感慨"哎哟这些孩子真是乖"的时候，突然注意到那个少年L正拉着长腿妹子D的手，连忙叫来我的亲信妹子T，问道："话说L不是圈内人么，莫非成了D的Gay蜜？"

T的回答是这样的："大师，首先，L从来就不是圈内人，他和D在一起了；其次，大师，您上次公开撑同，我们觉得您才是圈内人。"

退休玩家与手游排行榜

Isblue

手游排行榜宛如一场卖官鬻爵的科举考试

如果说互联网上什么最不值钱，无疑是那些无处不在的泛滥信息。这些信息会随着我们的关注而出现，一旦我们不再关注，信息也会“消失”。其实它们并不是消失了，而是隐藏到了我们所不知道的地方去，服务那些仍然关注它们的人群。游戏信息自然也是一样的。

当我还有大把时间可以挥霍的时候，我天天泡在游戏的资讯里，对新作旧作了如指掌，与同好谈笑风生丝毫不惧。在这样的情况下，我自然有机会分辨佳作与烂作，无需他人的推荐就能找到自己喜爱的游戏。

然而随着时间推移，当我们不得不选择脱宅照顾现实生活之后，我们不可能再像当年那么浸泡在游戏资讯的海洋里了。我们需要关注股市行情，了解雾霾预警，关心哪里的奶粉既安全又便宜，知晓爸妈身体不好能吃什么而不能吃什么。我们接触的信息结构大大地变化了，与游戏相关的内容越来越少，最后终于消失不见。当回过神来的时候，我们会感叹道“原来合金装备都出五了啊”而忘了再去争论这译名到底是不是合理。“合金装备”“侠盗猎车手”“文明”“辐射”——当这些游戏系列都奔向5时，我们的年龄也奔向三十。游戏已经从我们生活中的必选项被移到了可选项，甚至被移出了选项，只有在漫长的上下班路上才有时间拿出手机来玩会儿游戏。

对于手机平台上的各种排行榜，我原来是很少关注的。排行榜原本的作用就是把普遍受用户欢迎的游戏顶到前面来，给其他用户做参考，某种程度上给玩家一个最便捷的游戏选择通道。对于资深玩家来说，获取游戏信息的渠道丰富得很，根本用不着来扒排行榜。然而对于渐渐生疏了游戏圈子的玩家来说，排行榜开始有了意义，像Steam每周的销量榜单对PC玩家就有很好的参考意义。然而到了手机平台，尤其是我们中国的安卓平台，排行榜却不知道为什么变成了另外一副模样。

打开360或是百度（91助手）或是腾讯的应用宝，点击游戏分类的排行榜，看到排名靠前的游戏几乎都是那些老面孔。《开心消消乐》《德州扑克》《斗地主》《麻将》等等游戏总会占满整个屏幕，我们很难在这个排行榜上找到新游戏，遑论有趣好玩的新游戏。也许腾讯是个例外，但清一色的腾讯自主研发LOGO也足够让人陶醉了。

如果说苹果商店至少还留下了具有一定参考性的畅销榜，那么安卓平台的榜单几乎成了厂商刷排名的场地。宛如一场卖官鬻爵的科举考试，出价最高者将稳稳地拿下第一。如果说安卓榜单还余下什么“透明度”的话，那就是至少这个榜单的计算规则十分简单透明，任何厂商都可以用计算器按出自己想排第几名要花多少钱。《开心消消乐》之类的作品不是买上榜去的，它们存在的意义是给厂商计算价格的参考标准，可谓是手游榜单上的“名作之壁”。

怪只怪中国人口众多，游戏金字塔顶再高，也架不住巨大的塔基将没有门槛的大众向游戏推上排行榜首。如果想让排行榜不显得那么无趣，就需要用更多的游戏分流玩家。当市面上有十个类似《开心消消乐》的游戏将用户分流成十股玩家时，那时的榜单自然会变得有意思起来。这样的设想在人口只有几千万的英国法国或许可能，但在人口十几亿的中国就不大可能。我们不缺三消游戏，甚至有不少比《开心消消乐》还要精致，但依然没有办法把《开心消消乐》的用户分走多少。

无需感叹，毕竟这就是中国，这就是中国游戏产业还可以前进的动力源泉。只可惜这样的现实苦了那些曾经的资深游戏玩家。那些曾经的玩家现在的“社会人”就像漂流在国产手游圈外的孤独小孩，无处寻找自己喜爱的游戏，只能徘徊在Dota2的直播间消解寂寞。只拼人数流量的排行榜里，没有可以体现他们需求的因子。

中国的安卓排行榜，排的不是游戏的精彩与否，而是玩家的数量多寡。我并不想批判我们的安卓渠道不懂游戏，只是在中国这个游戏的初级阶段，一人一票的民主投票是选不出优秀好游戏来的。多少年后，也许安卓平台也像苹果那样被一统江湖，是否到那时排行榜就能变得有意义起来呢？这个问题现在还没有办法回答。如果只看历史的话，垄断从来没有给玩家带来过什么幸福。P



从我爱玩《开心消消乐》说起

萨布兰卡

说服自己去玩某款游戏，还真得给自己找几条还算像样的理由

看了这个题目，也许大家会以为我是在为《开心消消乐》这款三消游戏做宣传，别忙着下结论，把这篇小短文看过来再说。

有人会问，三消游戏种类那么多，你为啥就玩《开心消消乐》？它是最好的吗？它好在哪里？那我告诉你，我玩过的三消游戏不算多，但即使是这样，《开心消消乐》也远不是最好的，甚至连比较好的之一也算不上。手机版2014年初上线，算是比较早的，但难度不小（逼着你掏钱，不难行吗），且收费也是手起刀落干净利索（我媳妇一个误操作，一个莫名其妙的道具直接扣18元）。

那我为什么还玩？有受虐倾向？还真不是。一则玩的久了，多少有些恋旧，但这远不是主要原因。这游戏虽有这样那样的不足，但可爱之处也不少，且听我一一道来。

首先它不强制联网，就是说它可以当单机游戏玩，当然还有一些三消游戏也是这样。有人说现在流量贱如狗WIFI到处有，不强制联网有那么重要吗？诚然，现在网络普及好多了，但无法顺利联网的时候也不少，有个单机消磨时间很重要。再说，不联网各种弹出广告就少，想道具消费也就不那么容易……换句话说，允许你不联网就玩游戏，是制作方和运营方的一种诚意。还有人说不联网的游戏不好玩，那我就只能呵呵了。

其次它不强制注册。现下iOS苹果一家独大，安卓市场却一片混乱，各手游门户为了抢占客户，必须成为自己平台的注册用户，必须用手机号注册以接收验证信息，慢慢成为通例。《开心消消乐》允许游客登录且基本不影响游戏体验，显得异常厚道。强调一下，允许你游客登录且不会影响到游戏体验的，都是有诚意的好游戏，值得赞一个也值得去玩……

第三它不强制更新，这游戏因为允许单机玩，所以几乎任何阶段的版本都可以正常运行，我最早那部老旧手机里的《开心消消乐》只有250余关，我也没做更新，偶尔玩玩，只是想把每关的评价刷到三星。诚然，网游更新是命脉所在，但或长或短的更新等待时间对玩家来说绝非好体验。很多游戏上来就联网，联上就更新，甚至还下一些杂七杂八的东西，到底是不是一定应该这么做，我觉得不是必须的。玩过《魔兽世界》的玩家都该知道后台更新这回事，几个G都可以后台更新。当然，《开心消消乐》的情况有特殊之处，说实话，这种通关类游戏，200关我要是过不了，201关及以后的内容再精彩，和我又有啥关系？每个玩家的进度不同，不强制更新到最新版，可能是制作方和运营方不经意或者无奈的选择，只能说无心插柳了。

有人会说，即使你上面说的三条全是对的，也不代表《开心消消乐》好玩，也不是你玩它不玩别的游戏的理由。其实现在游戏快餐化、同质化严重的时代，同类型游戏中出类拔萃的少半斤八两的多，说服自己去玩其中的某款游戏，还真得给自己找几条还算像样的理由。

说到这里，列位可能看出，上文提《开心消消乐》，实际上只是个引头，要说的重点是运营方对玩家的态度。开发、代理游戏，商家最终的目的都是赚钱，但钱在玩家的兜里而玩家现在越来越精明。你必须联网…必须用手机号注册我们的平台…必须怎样怎样，凭什么？游戏多的是，凭什么要玩你这款？

在单机时代，高自由度的游戏普遍能受到玩家的好评。一般来说，你给玩家的自由度越多，玩家玩你游戏的积极性就越高。但单机基本是一次付费的，网游的收费方式与此有很大的不同，手游的收费方式，又是基本脱胎于网游。于是乎什么自由度之类完全不需要，你跟着我的指引了解操作，你跟着我的指引打怪练级，你跟着我的指引完成任务，你跟着我的指引充值消费，这样就足够了。

这，远远不够……说顾客是上帝，其实最理想的情况是顾客感觉像上帝一样然后掏钱。对于商家来说，把顾客伺候爽了然后收钱，这才是商家和顾客双赢的局面。商品销售，不止是品质的竞争，游戏也是一种商品，不管怎么说，至少也要给玩家找几条玩你游戏的理由吧？P

头条新闻

华硕发布3倍光学变焦手机

■本刊记者 魔之左手

华硕于2015年12月15日正式发布ZenFone手机家族年度压轴大作——华硕鹰眼ZenFone Zoom手机，它拥有旗舰级的影像技术，搭载1300万像素3倍光学变焦后置摄像头，采用日本HOYA精密制作的10件式镜头设计，内置4级光学防抖功能，0.03秒激光自动对焦，专业级的Panasonic SmartFSI图像传感器以及双色温LED闪光灯，配合华硕独家PixelMaster技术和多达18种智能拍照模式。



华硕集团董事长施崇棠与华硕集团总裁兼CEO沈振来展示鹰眼ZenFone Zoom手机

ZenFone Zoom手机采用纤薄金属机身加真皮背盖设计，紧凑的潜望式布局使机身尺寸得以很好的控制，拥有坚固耐用的一体式全金属中框、高精度CNC雕刻工艺、NMT技术，以及运用人体工学设计的实体快门和摄像按键。它以双通道4GB大容量运行内存匹配高性能的英特尔Atom四核64位处理器；5.5英寸全高清IPS屏幕采用全贴合技术和第四代大猩猩玻璃防护，画质细腻，色彩逼真，触控灵敏；3000mAh海量电池配合智能省电和快充技术，39分钟可充电60%。另外新版的华硕ZenUI还带来了包括ZenMotion智能手势、智能省电管理等丰富的实用功能。

发布会现场，华硕集团董事长施崇棠先生分享了华硕手机品牌的愿景规划，展示了华硕鹰眼手机的重要特色，并与英特尔市场销售部全球副总裁兼中国区总经理夏乐蓓女士一同对华硕鹰眼的优越性能进行了全面解析。施崇棠表示：“华硕坚持以创新为驱动，追寻无与伦比，因此在智能手机领域取得了许多突破，为2015年的手机市场带来了一些新气象、新风尚。华硕鹰眼ZenFone Zoom的发布，不仅为用户带来全新的手机拍摄体验，也标志着手机拍照进入了新纪元。”

ZenFone Zoom手机已登录京东等销售平台，价格为2799元起。P

硬件店

AMD新一代GPU将同时翻新架构与工艺

2016年1月4日，AMD公司向客户展示即将在2016年推出的北极星（Polaris）GPU架构，凸显架构方面广泛且显著的改进，包括支持HDR显示器，以及业界领先的每瓦性能，预计采用相应产品将在今年年中开始出货。AMD的北极星架构GPU采用AMD第四代GCN架构以及新一代显示引擎，支持HDMI2.0a和DisplayPort 1.3。北极星架构还支持新一代多媒体功能，如4K h.265编码和解码。

北极星架构GPU将使用14nm FinFET新工艺，功耗效率提升幅度惊人，可以让引人注目且外形小巧的迷你PC和轻薄PC采用在图形、游戏、虚拟现实和多媒体应用程序当中获得流畅的帧数率，AMD还计划到2020年将功耗效率提升25倍。在去年底的RTG大会上，AMD进行了一个演示，在《星球大战：前线》游戏demo对比测试正面交锋当中，在1080p分辨率、60 FPS固定帧数率、中等画质设定情况下，采用“北极星”架构的GPU平台的系统功耗仅有86瓦，而GTX 950平台的系统功耗为需要152瓦功耗才能提供相同的游戏体验。

戴尔在CES2016宣布全新商用电脑和显示器

2016年1月6日，戴尔公司在2016国际消费类电子产品展览会（CES2016）上正式宣布Latitude商用笔记本、UltraSharp显示器系列等全新商用产品，将企业客户所需的业界领先的安全性、可管理性和可靠性与企业员工期盼的迷人设计、微边框概念显示屏以及优质材料融为一体。新产品的设计源自戴尔非常成功的XPS消费系列产品，充分结合





头条新闻

Xbox玩家见面会三大亮点打造中国玩家社区

■本刊记者 Monitor

Xbox玩家见面会2015年12月9日在北京完美落幕，来自343 Industries、Crystal Dynamics以及育碧三大全球知名开发商的嘉宾出席活动，与200名中国玩家欢聚一堂。现场提供了《光环5》《古墓丽影：崛起》《刺客信条：枭雄》和《彩虹六号：围攻》4款AAA级游戏大作中文版的试玩，并有许多精彩纷呈的互动活动，让到场玩家大呼过瘾。而这些活动都是致力于打造中国的Xbox玩家社区。



微软Xbox事业部中国区总经理谢恩伟致辞

在玩家见面会上，3位来自开发商的嘉宾：343 Industries《光环》系列的全球品牌及赛事总监Che Chou、Crystal Dynamics《古墓丽影》的社区高级经理Meagan Marie以及育碧中国游戏发行业务负责人杨海龙，分别登台为到场玩家做了简要的游戏介绍，并分享了游戏的幕后故事。世界知名的角色扮演爱好者Jenn Croft变身为游戏里勇敢无畏的女主角劳拉·克劳馥（Lara Croft），再次穿上澳门塔蹦极时穿着的自制劳拉服装道具亮相，并展示了Jenn的明十三陵之旅，希望告诉中国玩家，劳拉和《古墓丽影》与中国玩家并不遥远。对于《光环》粉丝来说，12月份的《光环5》世界锦标赛同样让人兴奋，这是微软举办的首个以《光环》游戏为主的电子竞技赛事，比赛的奖金已经达到200万美金，其中100万美元为起步奖金。中国赛区有2支战队名额可以进军亚洲区6强赛，与来自亚洲其他地区的玩家争夺亚洲区唯一进军世界总决赛的名额。P

Latitude与UltraSharp系列的优势，堪称戴尔发展历程中最全面的商业产品，彰显了戴尔对于打造非凡客户体验、满足当前移动专业人士需求的一贯承诺。

Latitude 13 7000系列超级本、Latitude 12 7000系列二合一笔记本电脑与Latitude 11 5000系列二合一笔记本电脑提供了轻薄坚固的设计、出色的效率与强大的处理器等特性。既能满足IT部门的各种需求，又可提供当今纷繁而严苛的工作环境所需的高性能。今日Latitude系列笔记本已经在国内上市。

戴尔发布了一款OLED显示器、两款无边框全新微边框概念显示器以及两款可让移动用户无需线缆直接连接的无线显示器。其中戴尔UltraSharp 30英寸OLED显示器为从事图形艺术与摄影等色彩工作的PC专业人员带来了OLED显示技术的多项优势。该款显示器可提供缔造“全黑”的世界，领先级400000：1标准对比度，涵盖AdobeRGB与DCI-P3等行业色域、纤毫毕现的超高清4K分辨率与0.1毫秒的超快速响应时间。它同样支持USB Type-C，只需一根线缆即实现充电以及在兼容的系统间进行视频与数据传输。

尼康将以360°视频拍摄产品进军运动相机市场

尼康公司近日宣布正在研发内置尼康光学和影像处理技术的运动相机系列，以此正式进军运动相机市场。该系列的首款相机KeyMission 360，是一款能够录制360°视频的可穿戴式运动相机。该运动相机集360°视频拍摄等众多高端技术于一身，是尼康公司为满足市场新需求所作出的重要转变，以适用于更广泛的客户群。





KeyMission 360在相机的两侧分别内置影像传感器和镜头的组合，相机两侧拍摄的2张影像在相机内合成为360°影像。无需使用防水套，相机机身可防水约30米，而且防尘、耐冲击、耐低温。不仅如此，电子减震系统能降低相机抖动的影响，呈现锐利清晰的动画品质。该相机针对运动相机的各种挑战性拍摄环境而设计，不仅易于操作，而且携带方便，适合在户外运动和休闲活动时使用。尼康系列运动相机的首款KeyMission 360以及多款专用配件预计于2016年春季发布。

头条新闻

英特尔与电影《唐人街探案》跨界携手

■本刊记者 Monitor

2015年12月27日，由英特尔参与的喜剧电影《唐人街探案》举行了盛大的首映礼。英特尔的创新科技不仅在大荧幕中成为探案神器助力神勇破案，也为现场观众带来了无限惊喜和欢乐。英特尔在首映礼和影院现场特别布置了互动体验区，展示了多款新鲜、酷玩的英特尔智能产品，让现场观众在趣味丰富的互动中体验英特尔的创新魅力。

基于英特尔实感技术的DracoX机器人可以根据操纵者在电脑摄像头前的动作做出相应的动作。康力优蓝的优友（U-PARTNER）是优家族里第一台商用类人型智能服务机器人，运用声控识别、自然语言理解、人脸识别、情绪识别等技术，将为用户提供更加生动和人性化的交互式服务。Inin是搭载英特尔实感和语音识别技术的服务型平板机器人平台，它可自主在环境中定位目标人物，进行多角度跟随，通过视觉导航及避障，可以待人接物、端茶送水，甚至聪明地解方程组，画函数图像，检测主人举哑铃的数量，扮演着生活陪伴、教育助手、健身伴侣等多重角色。





基于英特尔技术的优蓝及DracoX机器人

现场还展示了拥有智能听说交互、个性化内容推荐、儿歌动画配音等多功能的儿童呵护陪伴产品；采用英特尔Edison计算平台作为控制核心的Mostfun 3D打印机；能够利用智能手、平板电脑上的摄像头和话筒捕捉用户实时表情与声音的口袋阿凡达（Pocket Avatar）；能够自行实现目的地导航、避开障碍物，并且具备室内地图测绘能力的智能导购机器人Aries；借助英特尔Edison计算平台，可自主安装、配置各种酷炫的社交与通知应用，并检测饮水习惯的智能瓷杯；基于英特尔Edison计算平台的环境监测智能花瓶等。现场同时提供了带有监测设备的虚拟自行车骑行和吉他英雄等基于Intel实感等技术的趣味游戏。P

希捷推出兼具时尚外观及高速连接的新一代移动硬盘

2016年1月7日，希捷科技公司和Porsche Design集团旗下的高端品牌LaCie联合发布新一代LaCie Porsche Design和LaCie Chrome移动硬盘，传承了时尚的设计及精致的铝合金材质表面，同时采用超前的USB-C端口，以小巧的外形提供市场上最高的硬盘容量。





新一代LaCie硬盘配备USB-C端口，匹配最新款MacBook笔记本电脑等新一代计算机。得益于连接线的两端完全相同，接头可双向使用，无需顾及连接线插反的问题，高速传输能力让用户可以快速传输及备份文件。LaCie Porsche Design台式机硬盘可以利用USB3.1的特性，在硬盘连接壁式插座电源充电时，同时给兼容的笔记本电脑电池充电，可减少用户携带笔记本连接线的数量。借助内置转接线，LaCie移动硬盘也可兼容标准USB 3.0接口。

1TB、2TB和4TB的LaCie Porsche Design移动硬盘定价109.95美金起，4TB、5TB和8TB的LaCie Porsche Design台式机硬盘定价209.95美金起，将于2016年3月上市。LaCie Chrome 1TB最早将于本季度面市，零售价为1400美元。

雷神科技两周年上演游戏产业圈速度与激情

雷神紧抓机遇，在短短两年时间，从无到有快速成长，从一家笔记本硬件生产商发展成为拥有500多万粉丝的知名互

头条新闻

华硕推出ZenAiO Pro傲世一体机

■本刊记者 Monitor

2015年12月22日下午，以“为颠覆而出众”主题的华硕ZenAiOPro傲世一体机新品品鉴会在北京举行，正式发布科技与艺术相得益彰的全新华硕傲世一体机，同时在京东上也将开放购买。它采用全金属铝质机身，钻石切割边缘，手工刷漆，冰钻金配色质感十足，金属表层的细致纹路耗费17道蚀刻程序。一体“人”字型金属底座，更美观和符合人体工学设计，背面接口的线路经严谨设计的集线孔导引收拢，使外观更加整齐。


华硕ZenAiO Pro傲世一体机

傲世一体机使用Skylake架构的英特尔酷睿i7-6700T处理器，主频高达2.8GHz，满足多任务下的工作与响应需求；16GB大容量DDR4内存使数据交换更为迅速；另外这款机器配备NVIDIA GeForce GTX 960M独立显卡，4GB DDR5独立显存，不仅对4K屏幕有更好的支持，同时确保游戏运行中的清晰分辨率与高质量设置。其预装新的Windows 10操作系统，更加适合大众用户的使用习惯。它采用512GB PCIe Gen 3.0 x4 SSD，读写速度可达4000MB/s，让系统启动和大型应用加载瞬息完成。另外，机器标配Type-C USB 3.1接口，不仅可以正反插拔，在传输速率上也比USB 3.0再快一倍。



华硕电脑AiO行销企划总监林姿妙女士现场讲解

这款产品配备超高清3820×2160屏幕，能实现100%的sRGB色域和85%的Adobe RGB色域，亮度达到300cd/㎡，静态对比度达到1000：1。它还采用华硕SonicMaster Premium美声大师技术，可对各类声音自动甄别，将人声与背景音分别演绎，两侧分别采用 3 组8瓦立体声喇叭，可提供丰富清晰的全域音效，甚至能模拟出如同音乐会现场声音的丰富层次感。另外傲世一体机搭载英特尔实感技术摄像头技术，可感应摄影机前方的人机互动，尤其是可在体感游戏中进行更准确的图像捕捉，甚至可以制成面部的3D建模效果，配合Win10的Hello登录应用，为用户提供安全性很高的私密保护。具有深度感知功能的3D摄像头还可以在QQ等通讯软件视讯时，替换视频环境背景。

傲世一体机可通过华硕的homecloud更聪明更安全地管理数据，只要有网络，就可以通过任何设备在任何地点远程唤醒处于休眠状态下的傲世一体机，获得本地磁盘中保存的资料。傲世一体机现有两款可选，高配版售价7999元，旗舰版售价15999元。P

联网游戏品牌，2015年12月19日，以“速度与激情Ⅶ”为主题的雷神科技两周年品牌战略暨新品发布会在青岛举行。雷神科技CEO路凯林于现场发布雷神科技从“+互联网”到“互联网+”的品牌战略，逐渐涉足电子竞技文化产业：组建电竞战队、培养电竞主播、举办电竞赛事等，并致力于打造一站式玩家服务平台神游网（ShenYou.TV），让玩家获得更好的游戏体验。雷神科技营销总监邢伟绅也在会上发布2016年的品牌营销campaign——“天生爱玩”，雷神科技将带着一颗“天生爱玩”的心与粉丝并肩前行。雷神团队将保时捷限量版918跑车、韩寒POLO战车、法拉利赛车战队带入发布会现场，超跑环绕，激情澎湃，为嘉宾与粉丝上演一出现实版的速度与激情！

在本次庆典上同时推出了雷神年度旗舰新品——17.3英寸全金属游戏本911GT，全新跑车设计灵感，镁铝合金一体成型，整体机身质感十足，表面棱线设计与呼吸灯让整个机身充满灵动感。除了尺寸、外观升级，911GT配置性能也大幅提升，英特尔第六代智能酷睿i7-6700HQ处理器配以英伟达GTX970M 6GB显卡、M.2接口512GB固态硬盘+1T机械硬盘、16G DDR4内存等，火力十足。现场还展示了雷神未来新品“14英寸小钢炮”，以及作为911GT的专属装备的铠甲包、虚拟现实VR眼镜、电竞鼠标、机械键盘、电竞座椅、电竞耳机等硬件周边。P



爱普生墨仓式打印机助你省出大价值

墨仓式打印机/一体机自面世之后，凭借着大容量墨仓的持久打印能力和低廉的打印成本，逐渐赢得了主流用户的青睐。在著名的京东商城搜索打印机，综合排序第一名的就是爱普生墨仓式L360一体机。这让人不禁要问，在成百上千的各种打印设备中，为何墨仓式产品会独占鳌头？

用户为何青睐墨仓式？

墨仓式L360是爱普生新近推出的一款墨仓式一体机，兼具了传统喷墨一体机轻巧易用、绿色环保以及墨仓式打印机省钱、快速、高品质、海量打印的特点。基于以上特点，墨仓式L360还为年轻创业团队提供了优质的设备支持，既省钱又好用，性价比超高，所以爱普生墨仓式L360一体机在京东打印机搜索综合排行第一名也就不足为奇了。

在京东的销售评价中，爱普生墨仓式L360一体机的好评率达到了96%，这是非常出色的数字。买家的印象除了“机器不错”、“功能齐全”等赞誉外，还有具体的诸如“耗材便宜”、“扫描方便”等具体亮点的描述。在买家评论区中，也不难找到墨仓式一体机的亮点，比如“爱普生喷墨打印机不愧为老大，打印效果一流，堪比冲洗店，墨仓式也节省一笔开支，复印扫描打印一应俱全，家用再合适不过了，推荐！”、“帮同事买的，之前自己已经买过一台了，好用，打印照片什么的，还比较省墨”。

对于有孩子的家庭用户来说，墨仓式L360不仅可以打印、扫描日常工作所需的资料，还能为孩子打印、复印识字卡片、作业等。要知道，现在中小学校的老师都要求学生打印手抄报、周报、读后感等，常常光顾复印店不仅不方便，而且不便宜，但有了单页打印成本超低的墨仓式，作业打印也可以很“任性”。再者，通过墨仓式打印机也可以畅打日常家庭照片，完全不用顾虑成本问题。

当然，墨仓式L360还能配合纸叮当、手机快乐印两款APP，进行趣味打印。无论是制作立体纸模、涂色绘本、单词卡，还是打印个性贴纸、台历、明信片，甚至是手机壳、扇子等等，墨仓式L360都能胜任。对于家庭用户来说，这不只是一台简单的打印复印扫描一体机，还是增进家庭互动的好帮手。多元化的功能，让用户体验更加极致。

墨仓式打印时代已经到来

其实，用户大多是冲着墨仓式L360一体机的“省”和“多”去的，这也是过去喷墨打印机用户的痛点——一套墨盒打印不了多久就



墨仓式L360一体机，集打印、复印及扫描于一体



墨仓式L360的大容量墨仓，打印超省



可搭配两款趣味打印软件：手机快乐印APP、纸叮当APP

消除WiFi死角，让信号“亮”起来
——华三推出H3C魔术家F1无线中继器

目前家用网络产品过于强调产品的性能，而忽略产品的使用环境——家庭。其实比起炫酷的功能和强大的性能，消费者更注重安全、稳定、温馨以及产品与家居生活的融合性。杭州华三通信（H3C）的“魔术家（Migic）”系列家庭网络产品自诞生之日起，就致力于将网络科技产品与消费者的生活完美结合，除了提供稳定可靠的网络连接，更加注重舒适、安全、便捷的消费者使用体验。

华三最近推出的魔术家F1无线中继器继承了华三魔术家的优秀基因，是一款兼具高性能、高颜值与高体验感的产品，不仅具备稳定可靠的无线信号覆盖功能，更融入了智能夜灯功能，给消费者的家庭网络生活增添了一抹温馨，真正做到让信号“亮”起来。

与通常为大开间和简单分隔的办公场所不同，家庭住宅的分隔和阻碍物较多，特别是目前流行的复合式和高端用户的多层别墅式房屋中，WiFi信号盲区不可避免，是影响诸多用户上网体验的重要因素之一。由于国家对家用无线路由器的发射功率有明确的限制，因此无法靠一台无线路由器无法实现全面稳定的信号覆盖，此时无线中继器就是最佳选择。

华三魔术家F1无线中继器是一款无线发射功率和路由器同等级（20dBm）的300M无线中继器，可覆盖200平方

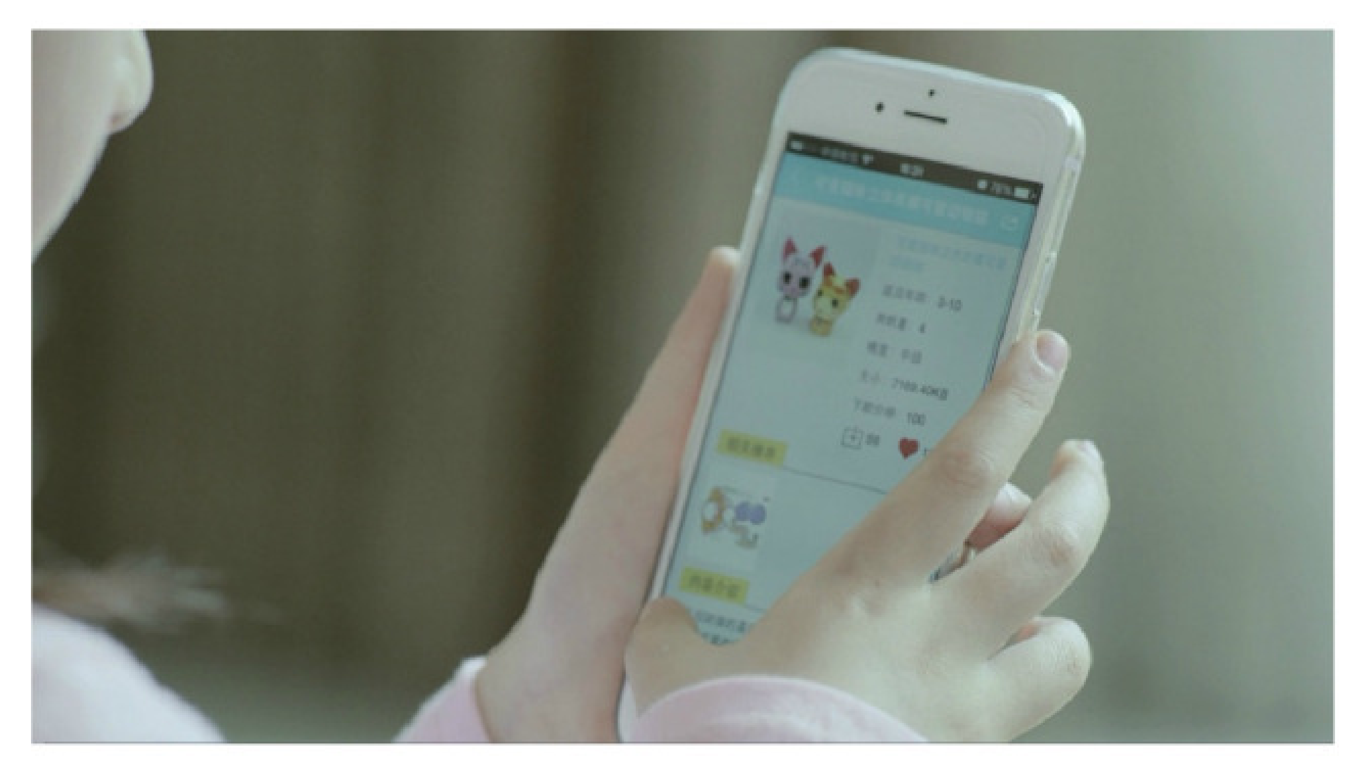
耗尽，购买更换费时费力，而且墨盒容量小、价格昂贵。

墨仓式打印机受到广泛的欢迎，其关键就在墨仓二字上。以墨仓式L360一体机为例，它的墨仓可以容纳4支不同颜色的70毫升的大容量墨水，一套墨水的总容量达到了惊人的280毫升，售价为60元一支)，就可实现黑色文档4000页或彩色文档6500页的打印，黑白单张成本为1分半，彩色打印也才4分3，和墨盒打印机相比有了质的飞跃，已经完美超越早期用户自行DIY的连续供墨系统。

更为关键的是，墨仓式一体机是完全基于原装耗材与原装打印喷头得出的低成本打印，爱普生独有的微电压打印技术，配合原装墨水，可以带来稳定的打印品质和极高的可靠性，这不是DIY连续供墨可以比拟的。爱普生的墨仓式设计经过了多重验证，恒压墨仓配合双分子材质输墨管、运输锁，再加上密封设计，避免灰尘、挥发等一系列问题，打印头堵塞的概率极低，这些先进的技术结晶，都确保了爱普生墨仓式一体机是低成本、高品质、高可靠、易使用多方面的结合体。


爱普生
微信服务号

在了解了墨仓式打印/一体机的优势之后，不难看出爱普生墨仓式L360在京东上的热卖并非偶然，随着爱普生墨仓式产品线的不断丰富以及用户口碑相传，墨仓式产品已经成为了打印机市场上的主流，助广大的家庭、SOHO以及企业用户在“省、好、多”的打印道路上，越走越好。P


通过“纸叮当”APP，宝贝可以自己操作打印并制作立体纸模，提高动手能力


通过“手机快乐印”APP进行各类趣味打印

米的面积。它有4档功率调节，高功率可穿透房间复杂墙体，提供高质量网络信号，最低功率仅为满功率时的1/4，即使放在卧室也无需担心辐射问题，还可定时开关WiFi，或设置自动休眠，通过无线连接自动唤醒。

独辟蹊径的设计一直是华三魔术家系列产品的最大特性之一，另外它还增加了实用的小夜灯功能，包含有智能光学感应器件，能够根据周边光线的强度自动控制夜灯的开启和关闭，也可定时或手动开关。

家用无线中继器难以普及的一个重要原因是配置复杂，而F1在易用性上做足了文章。对于已购买了华三魔术家B1无线路由器的用户，F1无线中继器只要通电就能自动与B1关联，无需配置即可迅速上网。魔术家B1与F1的前缀字母BF恰好组成了英文“Best Friend（好朋友）”的缩写，所以华三魔术家推出的魔术家套装产品就叫H3C Magic BF套装。华三也推出了新的魔术家App，可对魔术家网络产品实现统一管理。

在2016年1月11日的上市发表会上，我们针对最新的魔术家F1无线中继器等产品，访问了华三SOHO事业部市场部总监王鑫等相关人员。

记者（以下简称记）：作为一款无线扩展设备，为什么魔术家F1中的F有什么含义？这并不是英文“扩展”或“中继”的关键字母。

华三相关人员（一下简称华三）：F1无线中继器的命名实际上来自“Firefly（萤火虫）”，因为它的外观和夜灯状态，看起来很像一只小小的萤火虫。如同B1路由器的命名与英文的“无线”或“路由器”没有关系，而是来自其如同“刀锋（Blade）”一样的纤薄造型。

记：华三魔术家F1的最大扩展数量是几个？与其他品牌路由器的配合怎么样？

华三：华三魔术家B1路由器可连接最多4个华三魔术家F1中继器，Mini iMC技术的“信道优选”技术，F1中继器可选择路由器或信号效果最好的其他F1中继器进行连接，获得最好的速度；同时“环路避免”技术则可防止多个F1中继器直接互相连接而无法接通路由器及外部网络。

对使用其他品牌路由器的用户，使用App或Web端设置也可以很容易地和F1中继器连接，但因为这些路由器不支持华三Mini iMC网络管理技术和Miniware2操作系统，当然也不能实现“信道优选”和“环路避免”，所以只能连接一个F1中继器。

记：魔术家F1与类似使用方式的其他品牌电力猫、AP、桥接等方式有什么不同？为何不像B1路由器一样提供5GHz频段？

华三：魔术家B1+F1的组合方式扩展无线网的方式有多个优势，例如无需设置，华三自有系统更加封闭，安全性更好，拥有实用性很好的“信道优选”和“环路避免”能力等。另外相对于电力猫，这一组合可以少占用一个墙上接口，且不受电力系统波动的影响。

由于F1设计的初衷就是解决多房间、复式等家庭的信号问题，所以没有提供绕射能力不强的5GHz频段，而是更着重于加强适合家庭建筑的2.4GHz频段。

记：对使用高端PC、NAS等设备，玩高端网游等高端网络应用的用户，华三是否会有加强有线能力、高端网络应用能力的新设备。

华三：我们未来会有更适合智能家居、高端网游、NAS用户的产品，不过这些都仍然是规划。而魔术家B1+F1则有自己针对性的用户群和市场。


H3C Magic BF智能无线路由套装产品图



华三SOHO事业部市场部总监王鑫介绍产品

《剑网3》官方小说首发式暨武侠文化论坛

一醉江湖三十春，焉得书剑解红尘。剑网3官方小说横空出世，国风武侠热潮来袭！2015年12月20日（周日）下午两点半，《剑网3》官方小说首发式——暨武侠文化论坛在北京国宾酒店国宾厅隆重举行。

2015年8月，《剑网3》与新星出版社“幻象文库”发布消息，将强强联手推出《剑网3》官方小说。现首批两部作品《风啸长宁·壹》和《四海流云·壹》已经出炉，正在各大书店及网店热销。作为中国拥有最详实背景设定的武侠游戏，《剑网3》跌宕起伏的任务故事以及诸多个性鲜明的人气NPC一直被玩家津津乐道。继设定集之后，应广大粉丝的热切期待，此次官方小说系列以经典人物为核心，用更细腻的笔触描绘大唐江湖中活跃的英雄儿女们，讲述每一位人物荡气回肠的人生传奇。继首批两部作品之后，后续出版计划也在紧锣密鼓地筹备中，更多人气角色即将登场。

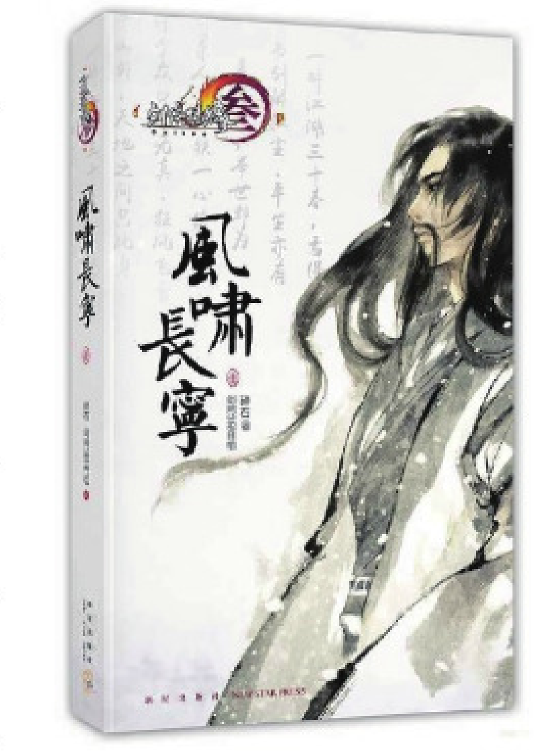
为回馈广大玩家和武侠爱好者，剑网3与新星出版社特别打造了这场《剑网3》官方小说首发式为新书助阵。现场邀请到西山居副总裁、《剑网3》游戏制作人郭炜炜、《剑网3》剧情设计总监阳宝哥、《剑网3》文案策划经理乌鸦、首批出炉小说的两位作者碎石和拉拉，以及有“诸侠之师”之称的著名武侠作家、评论家木剑客，与广大读者互动分享。两位作者和《剑网3》项目组成员详细推介了首批出版的两本官方小说，并和读者们分享小说出版历程中的点滴。在武侠文化论坛环节，特别嘉宾木剑客也来到现场，和碎石、拉拉以及剑网3制作组成员齐聚一堂，探讨中国武侠创作的现状、游戏与武侠等读者感兴趣的话题。

不仅有重磅嘉宾鼎力支持，主办方也为到场玩家准备了丰富的惊喜好礼，现场精彩纷呈，高潮迭起。活动最后，郭炜炜与碎石、拉拉两位作者现场为读者签售新书。



《剑网三》制作人携两位小说作者一起登台与玩家座谈

《风啸长宁·壹》



自贡一夜血流成河，天下悚然，

雪魔王遗风从此登上武林巅峰，率恶人谷众，傲视群雄。

然积威之下，却也并非全然一帆风顺。

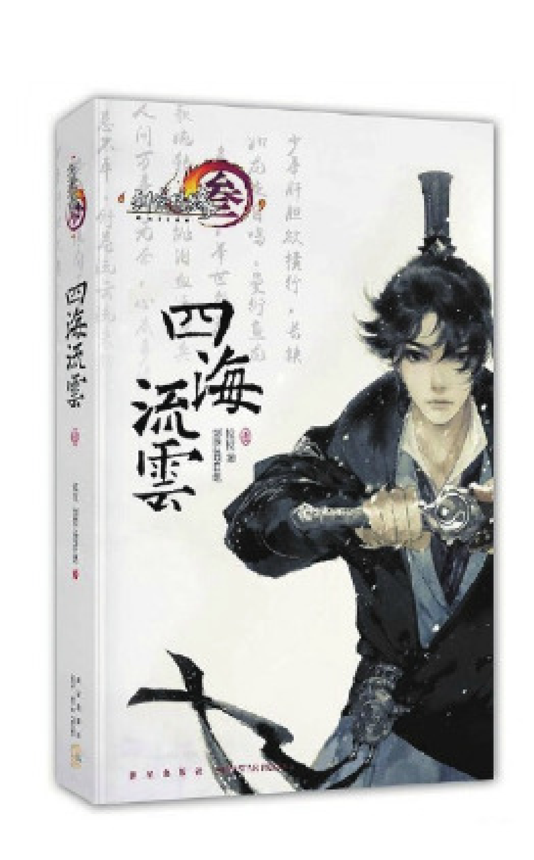
有人蠢蠢欲动，有人暗下杀手……

开元二十七年大光明寺事发，翌年大光明殿被攻陷，亿万财富被封存在山体内千百条秘道之内，成为江湖黑白两道疯狂追逐的目标。

出生大家门阀的王遗风严令恶人谷众不得觊觎此宝藏，更将唯一知道秘密的少女谢长宁保护起来。巨大诱惑之下，三方角力，雪魔生平第一次陷入绝境。

王遗风被谢长宁救出，带到了令他魂牵梦绕自贡城。他以为是命运的安排，却不知道，这名少女不仅身负大光明殿的秘密，更与红尘派有着千丝万缕的微妙关系……命运？才怪!一切都在谢长宁计算之内呢。

《四海流云·壹》



手足、对手、恩人、路人，敌人……女人，暗流汹涌，将一切卷向不可知的远方。

年轻而热血的谢云流，将何以为战?

唐中宗神龙年间，天下重回李唐王朝，但天子昏庸、皇后昏乱，天下犹在武氏与李氏权贵的争夺中飘摇不定。觊觎天下权柄的各路英雄们明争暗斗，在大明宫中掀起一场场血腥内斗。

刚刚步入青年的谢云流，凭着一腔热血，来到了纷乱如沸的长安城中。身负纯阳绝学的他，乃是为着武学更高深莫测的境地而来，却一步踏入了皇室争权夺利的漩涡之中。P

杉果游戏致广大玩家的一封信

刚刚谢幕的2015是值得游戏界铭记的一年，以“辐射4”“巫师3”“古墓10”为首的大作扎堆发布，个个来历不小、素质不俗，让广大玩家朋友大饱“手”福；2015也是值得国内玩家欢呼的一年，《辐射4》《疯狂麦克斯》《蝙蝠侠：阿卡姆骑士》《尘埃：拉力赛》等400余款海外游戏陆续由我们成功引进，一贯的良心定价与友好的购买体验使得这些作品唾手可得。

新年伊始，我们带着延自上一年的感动与惊喜开始了新的游戏征途，迫不及待将新的精彩一次呈现给大家。而当我们回顾往昔，恰逢杉果游戏3周年生日临近之时，又有太多的话想要向每一位支持我们的玩家诉说。

坚定不移，愿做一名土生土长的理想斗士

曾几何时，国内玩家若想购买原汁原味的海外游戏作品，除了要具备一定的英文基础外，为数不多的购买渠道和支付门槛常常把大家拒之门外。随着数字发行形式的兴起，足不出户尽享游戏的方式让人眼前一亮，但国内令人诟病的网络条件与糟糕的支付体验依然让广大玩家受到制约。

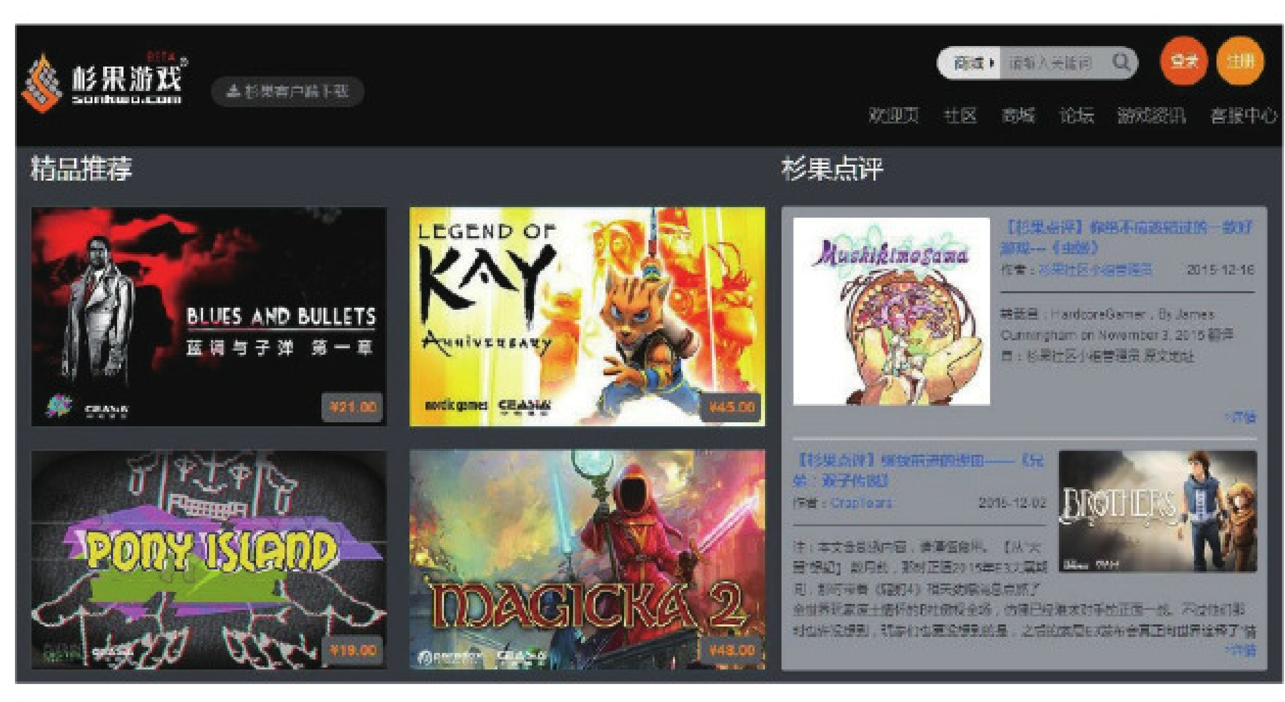
杉果平台于12年底公测以来，成功的将超过1000款游戏作品引入国内，不仅提供了更为便利与友好的游戏浏览、购买体验，还以杉果商城、论坛及社区的一体化整合为国内正版PC游戏玩家的交流互动献上了一点微薄之力。从老字号“中电博亚”到新品牌“杉果游戏”，从传统的盒装游戏发行商到电子发行与资讯社区一站式游戏平台，可以说我们与玩家一起见证了游戏界的风云变动、众多游戏厂商与大作的沉浮兴衰。

遥想千禧年《FIFA》《极品飞车》《模拟人生》等实体游戏的成功上市，到去年《辐射4》《疯狂麦克斯》《蝙蝠侠：阿卡姆骑士》等年度大作的顺利引进，游戏发行载体与国内市场行情发生了翻天覆地的变化，而我们与国内外优秀厂商的合作却从未止步。与杉果游戏达成战略合作的50多家海内外厂商中，有伴同我们走过了十几年风风雨雨的老牌大厂，也有初创不久用心做游戏的华人工作室，国内外的游戏文化在这里交融并汇，我们对于能够将这些高素质的作品带给国内60多万玩家感到兴奋与自豪！

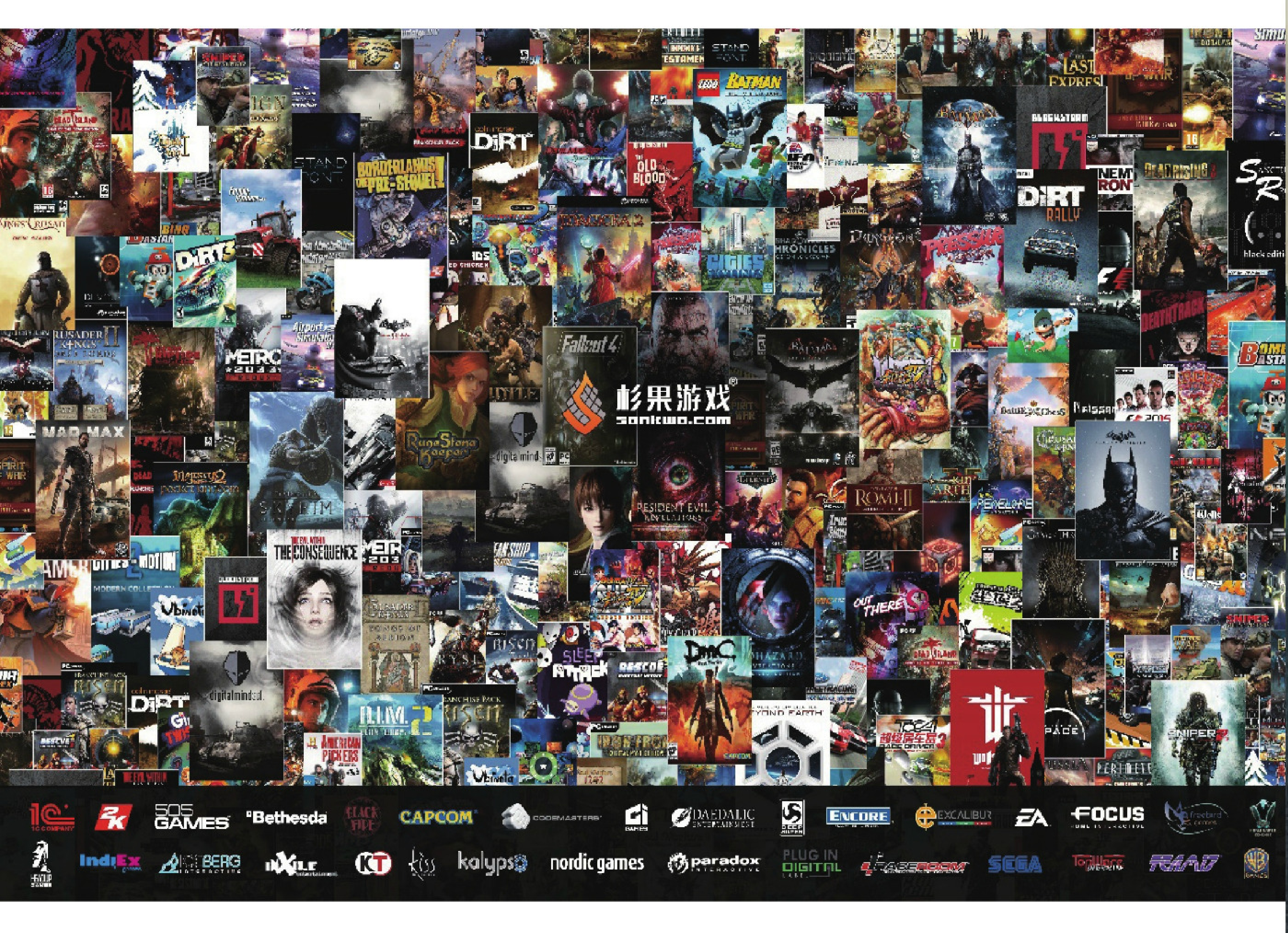
一路走来，着眼的从不只是低价

杉果游戏不仅通过每一次合作加深了自身对游戏产业与文化的认识，也在潜移默化地影响着国际大厂对国内游戏市场的认知。最好的例子，当属以Bethesda、CAPCOM为代表的知名厂商纷纷在杉果商城制订了符合国内消费水平的定价策略，降低了国内玩家购买3A大作的价格门槛。杉果比任何人都更欢迎这样的改变，这预示着国内良性的游戏市场初露雏形，也预示着我们这许多年的坚持终于开花结果。

在刚结束不久的杉果2015双旦促销活动时期，著名游戏媒体“电玩巴士”撰写了一篇PC游戏购买攻略，文中围绕《上古卷轴5》《都市：天际线》《洛克人传奇合集》等几款热门游戏对杉果与Steam的促销力度进行了比对，并对两方平台多方面的购买体验进行了简要评判。包括以上三款游戏在内的多款作品都在杉果折扣期间制订了更为实惠的售价，这的确是我们自身价值的体现，但使我们更为欣慰的是，杉果更为看重的“本土化”“玩家关怀”和为之付出的努力得到了同样的赞誉——更亲民的售价、友好的本地化支付体验、全中文环境的交流社区才是广大玩家的最实实在在的需求。







犹记得《辐射4》发售前夕，广大玩家群体围绕本作讨论最多的话题非“官方中文”莫属了。杉果游戏早在去年9月份便与B社母公司ZeniMax取得了联系，并在得到确切回复后第一时间向业内公布了这一官方消息。其实，我们对“本地化”体验的执着努力已不是首次——与国内汉化团队“天邈”的一系列合作中，《蝙蝠侠：阿卡姆骑士》《无主之地：前传》《战争之人：突击小队2》3款游戏的汉化包将陆续与玩家见面。而在新的一年里，杉果还将有针对性的与国产游戏汉化及制作团队展开合作，旨在为国产游戏事业献上一臂之力。

世界尽头，仍会有杉果的信仰

多年来，“PC游戏”从一种单纯的消遣方式成长为一种时尚的生活方式，更被广泛称为第九大艺术形式。而在体育领域，电子竞技也成为了我国第99个正式体育竞赛项目。不论我们如何定义，游戏带给人的快乐是永恒不变的——它守住了我们的童心、激发着我们的创造力——改变着我们的生活。在国内的游戏领域机遇与危机并存，这一点仿佛多年来从未改变。杉果将一如既往的看好国内游戏业前景，在新的一年重点提升社区服务、增强玩家体验，并将举办多场与游戏相关的线上、线下活动，给有才华的玩家提供展示的机会、为独立游戏制作者提供更多的支持。

一直以来，杉果给很多人留下了神秘的印象——杉果的名字有何寓意？为什么我们能够将一款款大作纷纷引入国内？是什么让我们对国内的游戏市场信心十足？在本月16日举办的杉果三周年生日趴上，我们一层层揭开了神秘的面纱，对媒体及玩家朋友的问题一一解答。而在新的一年，杉果更将以崭新的面貌用最诚恳的态度与每一位玩家进行互动。

难忘15年首期《大众软件》主编8神经饱含深情的后记“和你们在一起，直到世界尽头”，文字洋洋洒洒却给人以力量。“坚持”二字，适用于传统的纸媒也适用于国内的游戏领域。在国内游戏圈向钱看齐的大背景下，对高品质游戏的信念使我们不曾踟蹰——这也正是杉果英文名Sonkwo中字母W的由来。在崭新的2016年，我们将陆续引进包括《街霸 V》在内的多款大作，迫不及待把一整年的精彩一次性带给大家。愿游戏与我们相伴，直到世界尽头！

中电博亚 | 杉果游戏团队
2016年1月11日

2015年20则最怪异游戏业界新闻

文 | 触乐网 生铁

Polygon NEWS REVIEWS FEATURES VIDEOS FORUMS OPINION MORE

SHARE TWEET

A list of 20 weird things that happened in the last year.

Video gaming is a seething, heaving morass of competing ideas, alien cultures, self-serving charlatanry and bouncy-house fun times. As the year wanes, it behooves us to recall the madness, malevolence and foolish motley of the past 12 months, to celebrate all that is weird.

After spending a long time wading through Polygon's news archives, we came back with the following 20 stories which we hope will paint a vivid portrait of gaming in these interesting times.

国外的游戏媒体Polygon评选了2015年他们曾经报道过的20条“最怪异的游戏业界新闻”。这些新闻并不都和手游相关，但是同在游戏行业的大范畴下，很多事情彼此间都有着千丝万缕的联系。而Polygon的编辑在编选这些新闻时，也是希望勾画出游戏行业在这个有趣时代里的一些生动形象。所谓新闻，有时也是严肃的八卦，当你觉得它们过时的时候，时光就在前行了。

现在我们编译了这篇汇总类的文章，并且酌情添加了一点自己的点评。

■一款根据天气变化定价的手游

此前我们曾介绍过一款非常有趣的游戏《雪人难堆》，尽管编者不太喜欢这种需要动一点巧思的游戏，但仍然被这个游戏的玩法推动着玩了几关，其中一个重要的原因是，这个游戏让我回忆起了童年——当我推动一个雪球，让它从苹果大小，一直滚到我自己再也推不动为止。由Alan Hazelden和Benjamin Davis共同开发的独立游戏《雪人难堆》（A Good Snowman Is Hard To Build）为游戏制定了一个根据所在地的气温情况来决定游戏售价的促销游戏。

在游戏推出的2月25日到3月10日之间，如果你从开发商自己的网页上购买游戏，游戏会在伦敦时间下午5点的来调整价格。调整的价位和当时的气温成正比。如果伦敦后几天的气温是8、9摄氏度，那么游戏就会以8、9美元的价格在官网上销售，而放在各大平台上的统一价格是12美元——这样你就可以以便宜3、4美元的价格买到游戏。

也正是因为这个促销小游戏，让这款跨平台独立游戏成功登上了各媒体的新闻。不过也有加拿大读者评论说：我们这边气温-37摄氏度，没按我们这边算价格是件好事。



你想堆个雪人吗？

■任天堂的新任高管和《超级马里奥》反派BOSS同名

任天堂的新任销售副总裁名叫Doug Bowser，这名字足以让任天堂爱好者们喷饭。因为Bowser就是《超级马里奥》的关底大魔王“库巴”！这位“库巴”先生在加盟任天堂之前，曾经任职于EA公司长达7年。这则新闻在普通的无聊搞笑背后，也许还藏着人们对任天堂近年来越走方向越错的担忧和质疑吧。

“请告诉我这位高管的抽屉里藏着碧奇小姐的amiibo人偶。”Polygon的编辑最后写道。

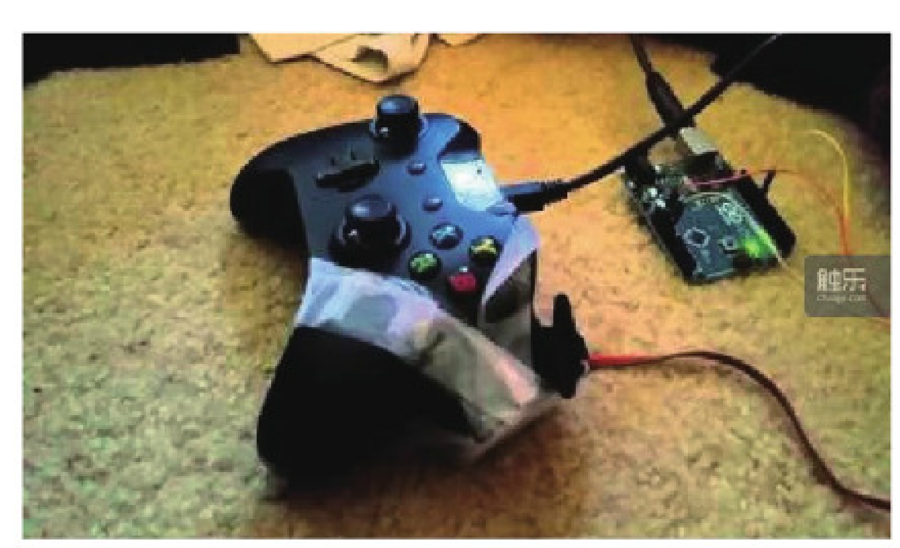



对，我就是大魔王库巴

■《命运》玩家造手柄“硬外挂”，一边睡觉一边长级

Bungie的网游《命运》（Destiny）是目前主机上比较火爆的网络游戏。而有一个署名Yavin Four的玩家改装了自己的XboxOne手柄，在上面捆绑了两个自动控制装置，可以一直不断消灭敌人。他声称在他睡觉的一夜之间，以自己死900次为代价，杀敌3600人，并获得了50个绿色记忆痕迹。自己的级别也从16级上升为20级。

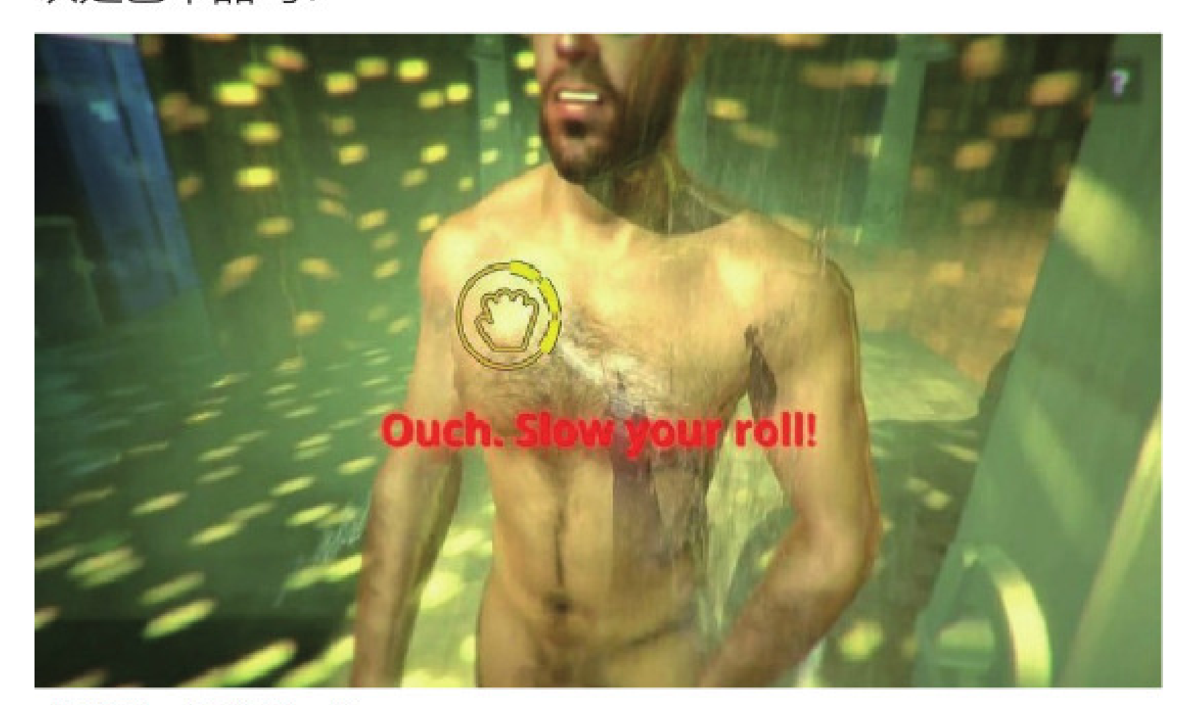
这不就是外挂吗？硬件外挂。



只要是网游，就会有人想这种招

■搓澡游戏TWITCH遭禁

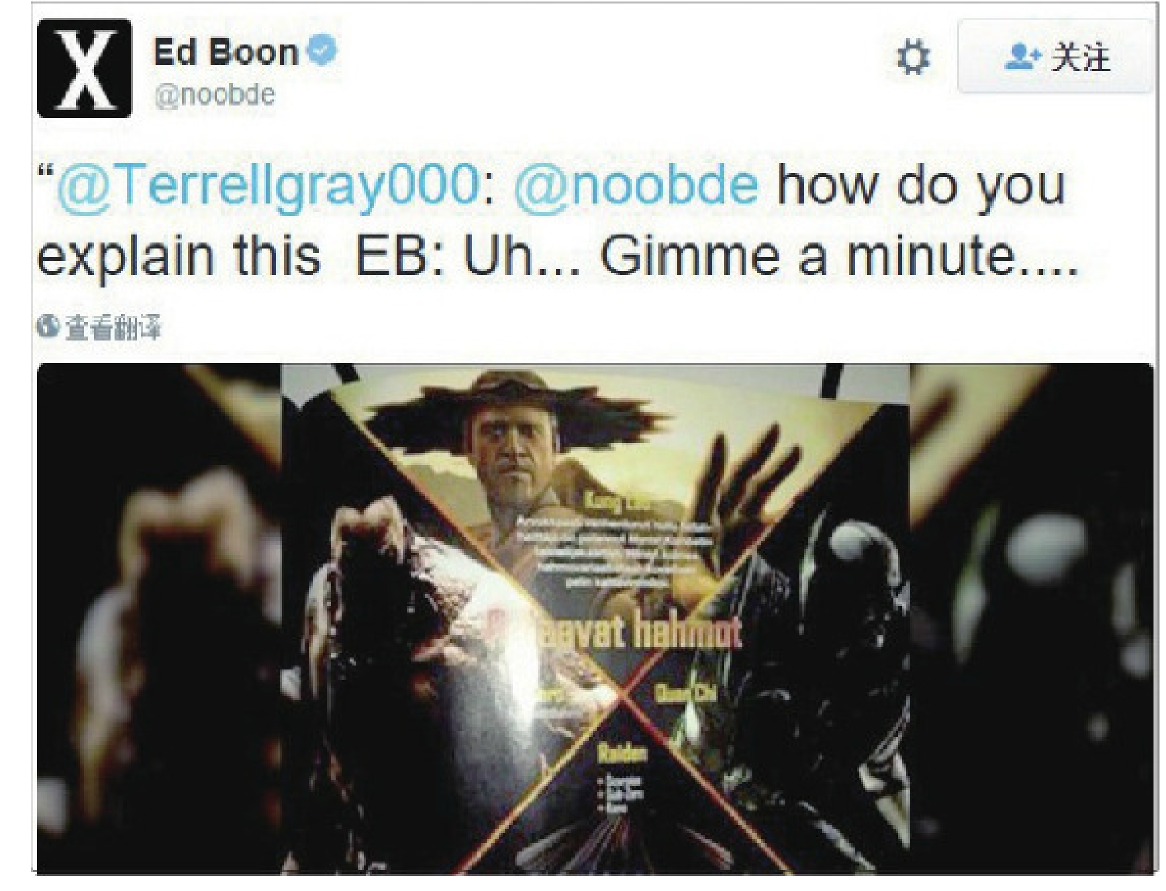
2015年有个奇葩的名为《反复搓洗》（Rinse and Repeat）的游戏，其游戏视频在视频直播网站TWITCH上遭到禁播的命运。游戏的整个内容就是玩家控制鼠标给一个浴室里的裸男洗澡。根据自家网站有关“裸露不能成为核心主题”的规定，TWITCH选择禁播了这款游戏。而这款游戏的制作人Roberto Yanga还在推特上回应说“这说明艺术家要被承认确实很难。”——等等，你这游戏确认是艺术品吗?



“噢哦，慢点搓！”

■《真人快打》制作人和玩家打哈哈

《真人快打》系列的制作人ED BOON在推特上和玩家打了哈哈。在《真人快打 X》正式推出前，有玩家在芬兰的游戏杂志上看到了空佬这个角色——“空佬”是《真人快打》系列里最著名的游戏角色之一，是一个毡帽而帽檐是锋利刀刃的少林武术家，此前的游戏里他消失了，这说明在《真人快打X》里空佬回归了。但是在推特上当玩家问起BOON这个事时，BOON说，“呃……让我想想。”



空佬真的老了

■《十字军之王2》玩家在游戏里花费上万小时

根据著名战略游戏开发商Paradox公布的玩家数据显示，有一个玩家在《十字军之王2》这款游戏里花了10500个小时！10500个小时相当于什么概念呢？相当于一个人不吃饭不睡觉一分钟不休息整整玩437.5天。我真的怀疑这个数据算错了。

■VR设备发明者上《时代》杂志封面

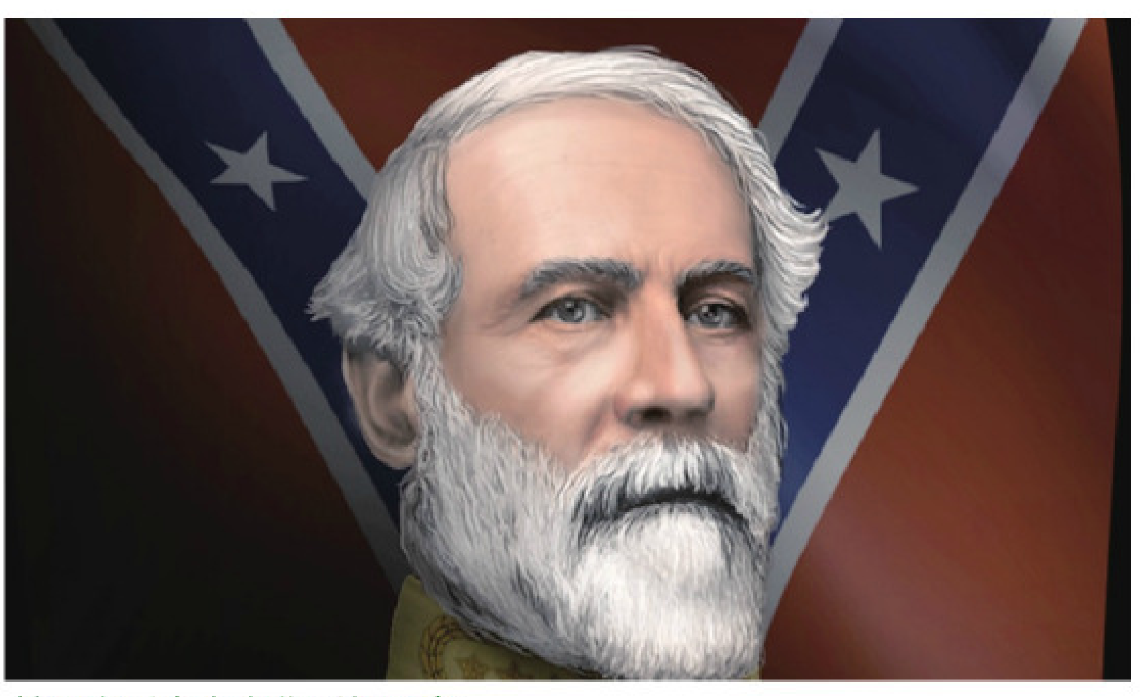
被Facebook以20亿美金收购的虚拟设备Oculus Rift的发明人Palmer Luckey在8月的时候上了《时代》周刊的封面。 Palmer Luckey是2015年科技圈和游戏圈的热门人物，同样也是因为他太年轻——是个20出头的90后。Polygon的编辑吐槽他给《时代》拍的照片有点傻气。


自古英雄出少年

■苹果公司因游戏Icon联邦旗帜起冲突

因为去年6月美国南卡罗来纳州的种族主义枪杀案之后，美国的企业纷纷把自己和“邦联旗帜”撇开关系。继沃尔玛、亚马逊之后，苹果也下架了一批与南北战争相关的手游，《终极将军：葛底斯堡战役》《内战：1862》《内战：1863》《内战：1864》在内的游戏都受到波及，并且游戏开发者被要求去掉游戏里的南方联邦旗帜的图像。

这种保守的姿态引起了游戏开发者和部分业内玩家的质疑。


美国人爱南方文化爱得要命.

■开发《神鬼寓言》的大牌制作人早就萎了

早年曾开发过《上帝也疯狂》《地下城守护者》等大牌游戏的知名游戏制作人彼得·莫利纽克斯在2015年遭受了最后的打击——之前的若干年，他一直在断断续续说一些“F2P手游是这么难开发”以及他“一直在努力”等这类话，而他的开发团队22 Cans在2015年2月发布的关于其手游《Godus》的一些新的社交功能时，引起了众筹玩家的不满，认为他并未实现之前对游戏设计做出的种种承诺，而当他还透露要将游戏的后续开发交给其他开发团队而自己则缩减团队转去做一个叫《Trail》的游戏时，玩家

们还是直接暴怒了。此后莫利纽克斯决定退出江湖，“我要完全停止谈论游戏。”

■本·拉登藏身处发现了游戏攻略书

根据最新公开的信息，本·拉登藏身处的书籍中包括了《三角洲特种部队：复刻版2》游戏攻略书。可以想见，这房间里的人肯定有人玩了这个游戏——而且一定不是出于无聊。

说到本·拉登最后的藏身处，凯瑟琳·毕格罗执导的美国影片《刺杀本·拉登》，结尾的一段战斗场面，是我近年来看过最真实、也最残酷的战斗场面。每次提到本·拉登，我都会想到这个电影。我觉得导演毕格罗有着最优秀的记者一样的中立的视角。



《三角洲特种部队：复刻版2》画面

■任天堂Play Station实体现身阁楼中

这个消息可能是2015年最让主机玩家泪流满面的新闻。维修工Terry Diebold多年前在一间废弃的办公室里看到一台奇怪的游戏机，就把它收藏在自家的阁楼里，而他的儿子Dan去年将这个游戏机翻出来拍了照片放在网上——而这台游戏机，是任天堂最初和SONY打算合作的主机“Nintendo Play Station”的样机。当初双方合作失败后，仅有的200台主机样机被秘密销毁。而Dan在自家发现的这台，可能是世上仅存的一台样机。



这可能是世界上仅存的一台“宝藏”了

■好莱坞58岁女星COS街霸人物

曾参演过《真实的谎言》和一些恐怖片的56岁好莱坞女星杰米·李·柯蒂斯近日在EVO2015格斗游戏大赛上Cos了《街头霸王》中的知名的蒙面BOSS VEGA。据说这是她为自己儿子的高中毕业典礼而打扮成这个形象的。

柯蒂斯是70后熟悉的女星，并且并非偶像派，而是当年的尖叫女王，专门在一些比较弱的电影里发出尖叫或者那啥的。她最出名的形象，是在1994年的大片《真实的谎言》里扮演的那个妻子，跳艳舞那个桥段也算影史经典。





我可还记得她在《真实的谎言》里的艳舞呢

■RPG手游不需玩家控制

2015年推出的手游《dreeps》是一款新奇的RPG。游戏不需要玩家对角色人物进行操作，游戏自动运行。玩家需要做的只是设定好闹钟，主角只要和玩家同步睡眠和醒来，就能回复HP值，以和敌人作战并且升级。

■游戏流出视频青睐色情网站

游戏在开发过程中，总会有参与开发或测试的外围人员试图将游戏在开发阶段的视频影像泄露出去。《辐射4》在开发时也遭遇了这种情况。尽管官方迅速摆平了传播偷跑视频的几乎所有视频网站，但是有一家色情网站Pornhub却仍能看到这段视频。当其他视频网站对处理游戏开发商投诉的渠道越来越成熟后，色情网站成了游戏流出视频最受欢迎的网站类型。



这是什么意思？难道暗示我“PORN网站就是好”吗？

■TWITCH玩家通过视频直播投票通关《黑暗之魂》

视频直播网站TWITCH的玩家们继2014年花了一年时间通过即时投票通关了《口袋妖怪》后，2015年又在一起通关了动作性极强的游戏《黑暗之魂》。在游戏上线后仅43天，玩家们通过集体投票来决定对主角的操作选择，以死亡904次的代价，最终击杀了游戏里的Boss。

这种游戏直播方式也影响了国内的游戏直播。


集体直播通关游戏，是互联网玩家的联欢

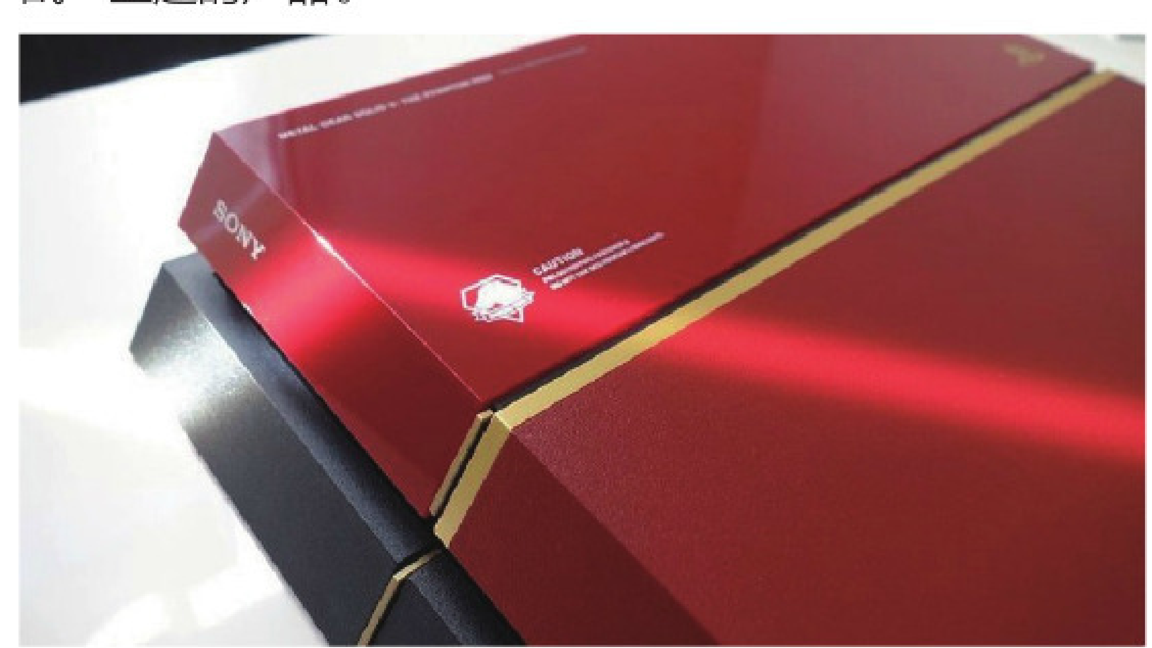
■博彩网站赌CS:GO能成为冬季奥运会项目

英国博彩公司Betway为电子竞技设定了赔率。他们为《反恐精英：全球攻势》能进入2030年冬奥会下了49赔1的赔率，而为《DOTA 2》进入奥运会定下了79赔1的赔率。《炉石传说》和《坦克世界》的赔率分别为99赔1和499赔1。

■《潜龙谍影5:幻痛》限定版PS4主机出现错别字

PS4《潜龙谍影5:幻痛》限定版主机上“不要使用加钼润滑油擦拭机身”的警示语中，把“钼”的molybdenum错写成了molybdeum。有人认为这个词汇比较生僻，所以出错情有可原，可以增加该款主机的收藏价值。

不过编者的观点是，所有的限量版、典藏版、收藏版都不具有保值价值，尤其是电子产品——除非你是“星战”主题的产品。



我的观点是：所有的限量版、典藏版、收藏版都是一钱不值的骗人玩意儿（尤其是电子产品）

■《使命召唤》开发商视频引发恐慌

2015年9月，《使命召唤：黑色行动3》的开发商


扫描二维码即可访问爱普生官方微信

Treyarch在Twitter上注册了一个叫“Current Events Aggregate”的账号，专门发布有关“新加坡面临日益严峻的危机”的内容，但并没有说明这只是游戏中的内容，这些信息引发了部分网友的恐慌，最后Treyarch以道歉了事。

■电竞选手约架DreamHack

今年北欧最大的电竞赛事Dreamhack冬季赛上出现了两个电竞老爷们的肢体冲撞事件。据说事情的起因也比较乌龙，DOTA 2选手Jonathan “Loda” Berg认为电竞解说员Richard Lewis侮辱了他的女友，以致两人最终网上约架，线下对了一下阵。打斗的过程相当文明，基本以嘴炮为主。



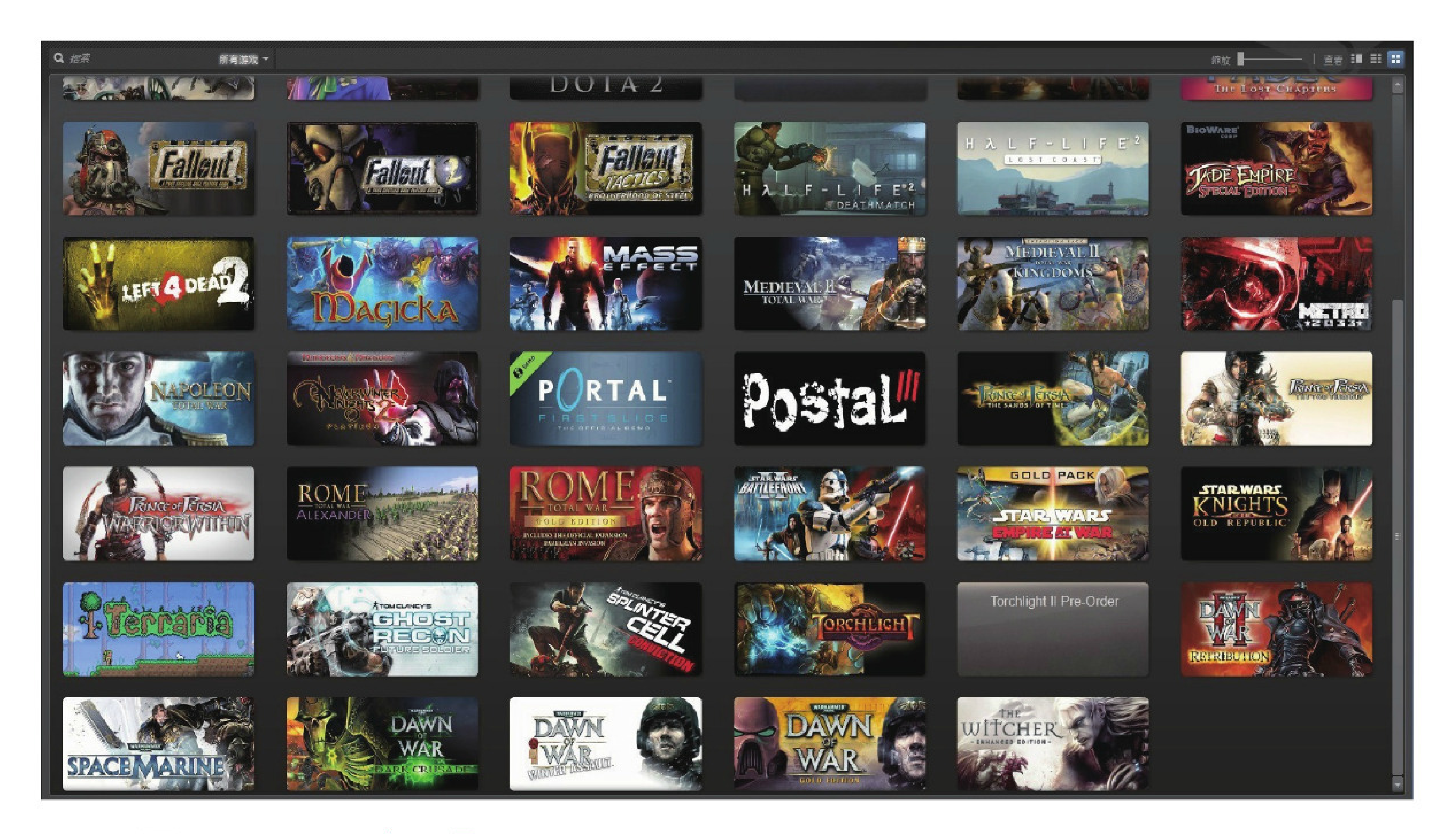

左边的是电竞解说，右边的是DOTA 2选手

■恶人删除5年级小朋友的《命运》存档

最后一个新闻还是和网游《命运》有关。说是有一个11岁、上五年级的孩子通过PS4的游戏分享功能，将自己的《命运》游戏的角色交给一个“朋友的朋友”操作，以让其帮助自己获得一些游戏中的进展。结果这个17岁的“朋友的朋友”把这个可怜的孩子的账号和角色统统删除了——其中包括一个31级的术士和一个26级的泰坦。这事连Polygon的编辑都感到很伤心很愤怒了。


欺负熊孩子天理难容

其实任何具有讽刺性、能够引发关注的事件，都不会仅仅停留在事件本身，它们折射的是人们的期望、恐惧和其他情感，哪怕是八卦也一样。Polygon编选的这20则游戏业怪闻，也很值得人们玩味。而且哪怕是最无聊的新闻，下面的评论也都很有乐子。P



玩过2015，回看游戏圈中的那些事

策划 | 本刊编辑部
执笔 | 任九洲、软饭王

2015年国内游戏市场概览

根据中国音数协游戏工委《2015年游戏产业报告》的数据，2015年中国游戏用户数达到5.34亿人，增长3.3%；游戏市场销售收入达到1407亿元人民币，增长22.9%。其中网页游戏市场收入达到219.6亿元，同比增长8.3%。移动游戏市场销售收入达到514.6亿元，同比增长87.2%；单机游戏市场销售收入1.4亿元，增长180%。电视游戏市场销售收入2.2亿元。国家新闻出版广电总局批准出版游戏约750款，客户端游戏占11.2%，网页游戏占32.8%，移动游戏占49.7%，电视游戏占6.3%。

一、宝刀不老PC在
——页游兴起与单机网游化、网游单机化

2015年不管是单机市场还是网游市场都迎来了平稳增长的一年。游戏在品质上趋于成熟，但同质化现象也越来越严重。网游关注点还是停留在海外游戏上，多数国产网游还是保持一种韩式网游的套路，换汤不换药的MMORPG仍占有很大比重。不过游戏整体素质上有很大的提高，从简单的模仿、抄袭到现在的借鉴，研发能力增长明显。实际上由于手游与页游的快速增长，让端游玩家中休闲类玩家逐渐放弃了PC转向其他平台，而对游戏品质有高要求的高净值高转化率的用户仍将关注点放在端游上。端游迎来高投入高风险高回报的新阶段，市场拼杀将会越来越激烈。总体上来看，网游素质单机化趋势已经非常明显。高规格的网游不管是在画面表现力还是剧情策划或是游戏体验感都有很高的完成度，沉浸式体验已经不再是单机游戏的独占内容。

另一方面，不管是《最终幻想14》还是《无冬OL》都反映出单机厂商针对网游发展趋势下的一种反应。单机游戏网游化将会是网游的下一个发展契机。运营方式除了代理外，今年腾讯公测的两款网游在新形势下也颇具代表性：深度合作开发的《使命召唤OL》（CODOL）与授权后二次开发的怪物猎人OL（MHOL）。两种开发模式都是未来培养国内本土开发团队与国际开发模式接轨的一种可行的思路。

页游作为端游与云游戏之间的一种替代方案，就今年国内页游市场而言迎来了一轮爆发性增长。虽然大部分页游仍不能脱离没完没了的抄袭、低游戏素养和粗糙的游戏宣传，但就画面与体验上来说，页游已接近端游素质。页游出品份额逐步提升到32.8%，超过端游出品量。侧面反映出厂商对市场利好的态势的信心。不过除了少数大投入页游以外，其他页游存在运营周期偏短，配套服务不完善的情况。实际上，页游市场潜力非常巨大。尤其是端游安装包不断增大、对PC性能要求更高但内容增加却不成正比的情况下页游（与微端游）的自然优势日益凸显，加之国内网络状况逐步改善，可以预测页游在明年发展态势依旧高昂。

2015年国产单机也迎来了一次不小的发展。不管是力求革新吐槽多的“仙剑6”也好还是画虎不成反类犬的《御天降魔传》，至少打破了原来“马赛克画质原地搓技能三剑”一统单机江湖的尴尬格局。游戏市场越来越成熟的今天，国内单机市场也有了一定的起色，相比于2014年的单机市场，2015年单机游戏市场收入增长幅度达到了180%。国内单机除了三剑还有主打动作类的《御天降魔传》和老树新开的《侠客风云传》。对于剧情与音乐完善的国产游戏来说，更换引擎提升画质增加游戏性将会成为今后很长一段时间内国产游戏的增长点。

二、山雨欲来手游年
——手游爆发增长后的衰落

自2013年来，手游作为国内游戏市场的新增长点迎来了一轮又一轮的爆发。时至今日，国内手游市场奠定了以休闲类网游型为主其它类网游为辅原创单机缺乏的基本形态，大量的手游网游不可避免的带来了严重的同质化问题。相比于国内成熟而火热的F2P网游市场，一次付费的单机市场显得非常冷淡，尤其是羸弱的版权保护能力与低门槛的开发难度下，开发单机手游“显然”是一件费力不讨好的事情。加之手游网游其低投入高回报的原始特性让很多开发者和厂商乐此不疲的在手游网游这片场地上厮杀，也让中国的手游市场进入了第一个重要转型期——当换汤不换药的抄袭不能再勾起玩家的兴趣，当天文数字的流水无法获得真金白银，当渠道返利与价格战威胁到收益底线，这场高烈度的低品质战争是否应该继续？显然为了避免端游当年的“惨剧”，更换形式比更换内容更加重要，手游竞技化被很“自然”的提到了纸面上，但是未来发展如何我们暂且还不得而知。另一方面，手游的代理战争也悄然开打，很多优秀的日系美系手游被国内代理，一些风格清新且玩法新颖的手游加入到了国内手游的战场上来，这些游戏创意性足，开发成本高，针对目标用户群体明显，很难被抄袭。未来国内在手游代理上可能会有更多的动作。

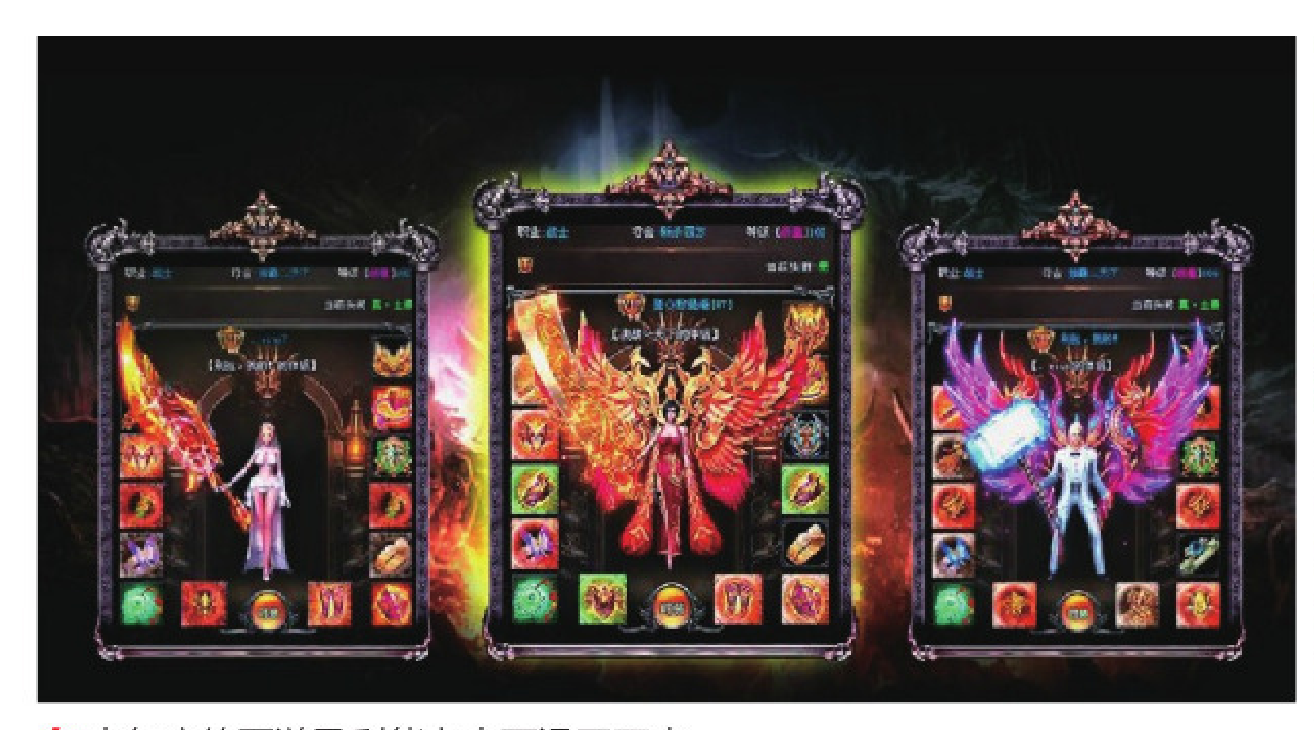
三、初露锋芒主机来
——国行主机迎来第一春

虽然国行主机进入国内时间，但是一直没有拿得出手的国行游戏吸引玩家的目光。而2014年后半年微软与索尼都慢慢展开工作，微软通过铺天盖地的宣传攻势加上独占光环开路，开始有些起色。索尼则大打亲民牌，SCE中国区负责人添田武人在各大主机论坛里面听取玩家意见，并推出一些颇有意义的PSN游戏开路。截止截稿时国行主机销量突破50万其中PS4突破41万。考虑到两大主机进入国内真正展业务不到一年时间，这个成绩非常乐观。而从目前情况来看，多数国行主机用户仍然以主机核心玩家为主，大部分玩家对主机不了解或者不知道，宣传力度不够。游戏匮乏也是国行主机难以回避的问题，发售至今缺乏国产原创主机游戏，而多数大作又因为总总问题被拒国门之外。国行玩家实际上能玩到的游戏少之又少。

虽然国行主机目前没有禁止非国行游戏运行，但是出于自身利益考虑，一部分玩家也在持币观望。针对国内目前国行主机业务的发展形式来看，娱乐性强的家庭游戏将受到欢迎。

四、独立游戏博眼球
——虽然引起足够关注但仍是前途未卜

很难说2015年是独立游戏的元年，因为在此之







左 本年度的页游盈利能力也下滑了不少

右 越来越多的页游开始走3D化之路

前，独立游戏制作者们就已经制作出了不少经典好玩的独立游戏了。但是今年的独立游戏的确收获了太多玩家们的关注，所以我们在做今年盘点的时候，有必要把它作为一类列出来单独说一说。

在今年的独立游戏里，中国人的身影开始更加的活跃了。无论是《星球探险家》还是《符石守护者》，抑或是手机上数不胜数的独立游戏精品，都标志着中国的独立游戏制作人们开始更多的被世界的玩家和游戏制作人关注。中国的独立游戏力量，开始崛起了。

最近更多被玩家熟知的，应该是Never Gone了，这款游戏不仅仅是中国的游戏制作人的作品，它抛弃了中国游戏的一些元素，而更加贴近国际游戏的市场，当然这种风格正在越来越多的反映在中国的独立游戏上，可以说，中国的独立游戏正在努力的摆脱中国的标签，更加朝着全球游戏玩家的审美上靠拢，当然效果如何还要时间来检验。

关于独立游戏其实还有很多的话题要说，但是对于中国的独立游戏来说，现在还不是一个很值得去盘点的时间，也许再给独立游戏一年的时间，当它们发展出更多的风格、更美的画面、更棒的剧情的时候，就是我们盘点独立游戏的最好时机了。希望那一天尽快到来。

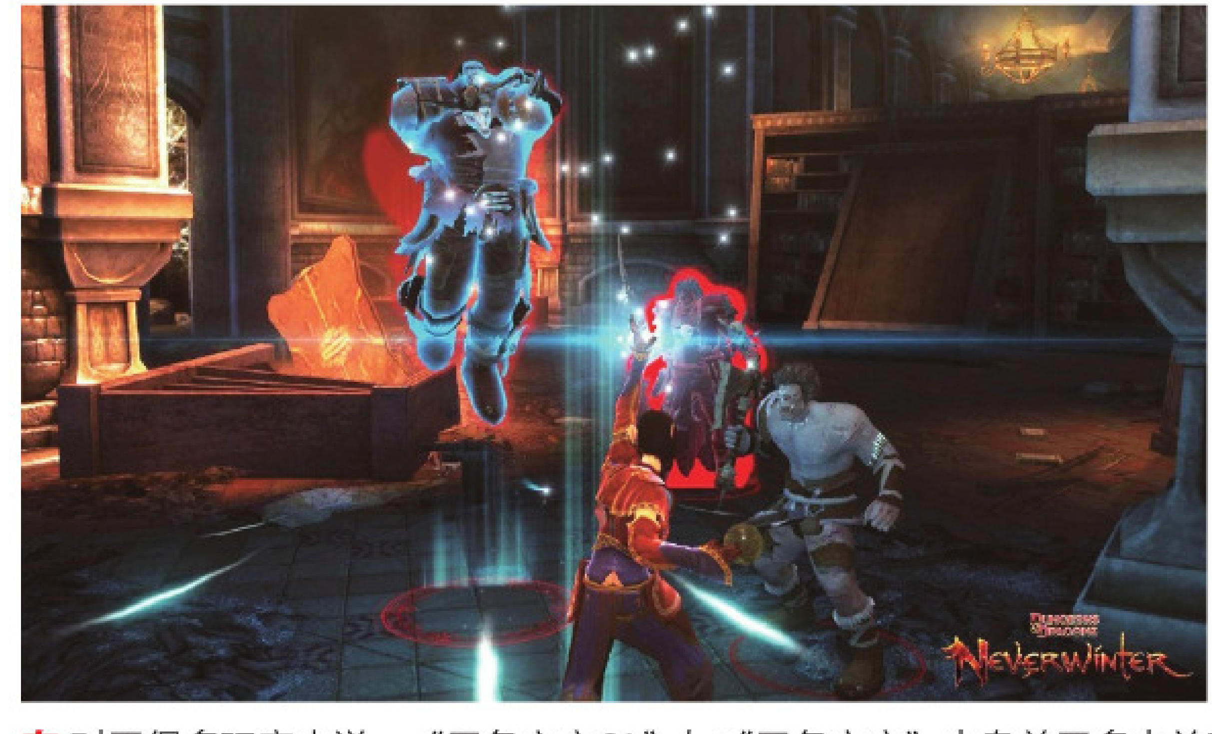
五、结语

2015年PC端游发展减缓，但仍为主力。端游从成熟的旧有商业模式转而向多元化盈利战略，以电竞为契机展开的一系列游戏周边产业。IP的二次开发越来越被看重，而这些将成为端游发展的助推点。

页游方面蛮荒时代宣告结束，专注页游的厂商开始对页游进行长期发展规划，页游同名小说与电视剧不断涌现，页游精品化将成为下一个短期发展点，而页游迎来一次洗牌。

手游方面，手游网游依然为主要力量。重度手游兴起，这类手游体验效果更好，用户付费意愿更强，而轻度手游开始面向精准用户群体趋势，核心用户价值凸显，手游网游重度化、大型化将不可避免。手游玩家性别趋于平衡，将来会有很多针对女性玩家的手游不断涌现。在未来的一段时间内手游市场还会处于一个胶着的状态。而休闲类端游手游化趋势下，一部分低端休闲类手游将会被取代。

国内单机游戏与主机市场将会进入一个高速发展的起步阶段，随着玩家年龄段越来越大，受到单机游戏氛围熏陶的一代成长起来，他们对单机游戏更加青睐，消费能力也更强。也愿意为更好的游戏体验和游戏氛围埋单。在未来几年内国产游戏将会迎来一轮爆发，主机市场也会得到发展。





左 对于很多玩家来说，《无冬之夜OL》与《无冬之夜》本身并无多大关系

右 使命召唤OL作为腾讯与动视合作的精品，确实代表了2015年度的中国FPS网游水平

2015年类型游戏发展状况

以类型来划分游戏，这种方法从电脑游戏一出现便有之，虽然随着游戏类型的不断发展和丰富，这种划分方式有的时候显得漏洞百出，但在写回顾类文字时，这种分类方式还是会派上用场。以下，我们就简单地回顾一下2015年各类型游戏发展状况。

一、ACT与RPG

说到单机游戏自然要提到近两年来最火热ACT与RPG，对于喜欢ARPG的玩家来说2015年绝对是幸福的一年，血源黑魂2昆特3垃圾4人贩5跳楼刺杀辛迪加疯狂马克思无双阿甘城加上一大波“情怀”复刻“良心”移植绝对让他们玩得不亦乐乎，其中颇具代表性应属于《潜龙谍影V》（MGSV）。新开发的fox引擎让这款游戏在画面上有了大幅度的提升，沙箱式地图与多变的天气给玩家带了很多的新玩法，而剧情背景也是一如既往的出色。不过，本来被认为能与《辐射4》共同竞争TGA的年度大奖的《潜龙谍影V》最终只拿到了最佳原声与最佳RPG。

究其原因还是因为沙箱。

沙箱带来了更高的游戏自由度不假，但是很容易破

坏掉游戏的故事叙事性，而且也会让游戏的开发成本提高，不巧的是两个问题都让《MGSV》遇到了。过高的开发成本和超长的开发周期最终也将小岛秀夫与科乐美之间的微妙关系彻底破坏掉，而玩家最后拿到手里的也是一个半成品游戏。且不说因工期不够砍掉的第三章，第一章中真正需要玩家赶进度的也就是虫疫爆发的三关，之前玩家基本上都在逛大街做“支线”。而最后当玩家历经三十多个节主线当第一章发展终于达到高潮的时候，剧情伴随着骷髅脸漫长的自白戛然而止的，一股早泄之感油然而生。

实际上，2015年所有3A级沙箱RPG都无一例外的在剧情推进的把握上栽了跟头。另一方面，除沙箱类RPG以外，与复刻风潮一起到来的还有复古式RPG，不过数量不多且多为独立游戏。这方面，国产的《侠客风云传》倒是让人眼前一亮。除了这些大作之外，还有一些不太出名但是值得一玩的游戏，比如2D卡通风格的《骑士隆特》，配乐尚佳像素风的《孤寂遗迹》，风格清新的《多伦塔》和美式神奇宝贝的《月升之时》。

ACT方面，今年倒没有太多精彩的3A作品。除了冷饭大厂的《鬼泣4年度版》，还真没有让人有所耳闻的大厂ACT。不过小众游戏中也不乏精品，比如青睐之光上的《Lemma》。这款游戏有些类似与《镜之边缘》的跑酷类游戏，凭其独特的风格和多变的结局搭配不错的手感以及契合的音乐还是让不少买了他的人眼前一亮，有机会一定不要错过。还有一款叫做《音量》的潜入类游戏，类似于MGS里面的VR任务，允许玩家对游戏关卡进行重新混合，适合喜欢挑战自己潜入极限的玩家。《方舟》这款游戏算是年度一匹黑马，作为一款画质与游戏性都不错的生存类ACT，玩家要不断的设法生存下去。从现代社会一下子“变成”原始人而且要在到处都是恐龙的小岛上寻找答案对玩家来说颇有一番新意。

纵观2015年的RPG与ACT游戏，在单机游戏“高大全”发展的势头下，游戏类型不再明显。一方面很多游戏已经分不清是RPG还是ACT。一部分ACT游戏干脆做成ARPG，例如“黑魂”系列，而一部分RPG也想做成ACT，像《情热传说》和《最终幻想13》，导致纯ACT游戏反倒少的可怜。而且这个趋势将会继续下去，3A游戏开发上ARPG将会一家独大，传统类RPG的开发将会转向独立游戏。另一方面，3A级RPG和ACT都开始了泛沙箱化的趋势，而沙箱游戏所带来的开放性叙事与旧有的线性叙事之间如何平衡是一件非常困难的事情。

二、FPS与TPS

2015年射击类游戏市场依旧保持火爆态势，FPS市场上，主要分为两派。一派是以《使命召唤：黑色行动3》为代表的一系列硬派火爆风，另一派是《消逝的光芒》为代表的僵尸末世求生类。纵观全年上下，一股



上 动视不仅在网游上表现不俗，在单机领域同样抢眼

压抑的黑暗风格弥漫在FPS市场，不过这并不妨碍我们去体验突突突的爽快感。总体上来说FPS市场进入了一个瓶颈期，创意枯竭，玩法同质化，风格同质化。年度的几个老牌FPS也是颇让人失望，剧情恍恍惚惚的“光环5”和手感呼呼晃晃的“使命召唤12”，战不起来的“战地软蛋”和鬼服依旧的“星战前线”，而僵尸末世召唤下的各种末日求生类游戏也是大同小异。

2015年年底，《彩虹六号》算是给玩家了一个惊喜，沉睡已久战术类FPS总算是有了一个拿得出手的作品。《维克特战争》也算是一款有些特色的FPS，游戏风格采用上世纪80年代游戏视图3D化渲染使其充满了电子劲爆的感觉，游戏本身就比较一般了。TPS类相比以前也没有多少变化，能玩的游戏也就只有《狙击精英》《植物大战僵尸花园战争》《战争机器冷饭版》和年底的《正当防卫3》。

近两年来主视角射击类游戏热潮过去，玩家逐渐对这类游戏感到厌烦。很多新作品因为质量太差拿不出手，而老品牌创意也渐渐枯竭。就像失去IW组的《使命召唤》系列能出到12已经是非常勉强，网战内容与射击手感换汤不换药，很难说这个系列还能走多远。而游戏类型融合的趋势下，很多游戏也不能免俗。不过并不是所有的开发商者都能掌握好这个尺度，“硫酸脸”的《恶魔三全音》用实践诠释了不作死就不会死这句话，当初吹得天花乱坠多次跳票推出后销量却是史诗级暴死，虽然游戏还不至于差到PS2时代，但是动作一般的ACT+打击感超级差的T/FPS与各种神奇的玩法和乱七八糟的剧情夹杂在一起的体验确实给人一种不伦不类的感觉，大杂烩这条路并不是很好走。

三、RTS与SLG

RTS作为出现较早的游戏类型，已经度过了他的壮年时光。如今RTS主要分为两类：一类是以“红警”为代表的传统RTS。不过由于开发成本高，玩家数量少，在EA放弃C&C系列之后鲜有厂商愿意在传统RTS上下功夫，除少数盈利的老牌厂商外多为小厂开发与独立制作。传统RTS发展至今玩法固定化严重，游戏难度、深度不断提升，将很多新玩家拒之门外。未来一段时间RTS仍会坚挺，但如何打破僵局还需要厂商在游戏方面下功夫。另一类RTS就是最近火热的MOBA类，MOBA严格意义上仍是RTS的一个分支。对于2015年的MOBA市场来说，发展势头不是迅速成长而是成泛滥趋势。《风暴英雄》《九阳神功》《网易全明星》《NC全明星》《神之浩劫》等等一大票MOBA扎堆在年内开放测试，这里就不再多讲，因为实在没啥亮点。

2015年传统RTS除了《星际争霸：虚空之遗》和《家园重制版》，比较有特色的就是《灰蛊》。这款由《命令与征服》的开发组骨干重组的Petroglyph开发的RTS类游戏。《灰蛊》的音效与画质都很不错，操作上更接近“红警”，游戏分为贝塔族（神族）、人族和蛊族（虫族），三个种族都有不同的科技树，并且各有独特的传奇兵种，除了平衡性稍差，地图变化较少，总体来说这款游戏还是非常不错的，也算是西木脱离EA后的一份满意的答卷。另一个是《战争号令》，虽然现今只有试玩版，但完成度已经很高，素质不错。作为《战争之人》的精神续作，在操作和手感上都已经非常接近《战争之人》的体验，因为还在测试，所以平衡性略有欠缺，任务也缺失。很期待2016年正式发售后，给传统RTS市场注入新的活力。还有一个不错的RTS游戏就是《阿提拉全面战争》。吸取了“罗马2”的经验，改善了不少细节，AI智商也有了些许提高，但游戏赶工明显，游戏发售初还是碰到了很多“继承”了“罗马2”的游戏BUG。抛除这些大制作老牌RTS，有很多被忽视掉的RTS游戏也很趣。塔防+RTS的《死亡之夜：乌苏拉的复仇》，主打真实战争的的《侵略行为》以及语音操控的《余音绕梁》都是可以尝试一下的不错的作品。

相比日渐衰落的RTS类游戏，2015年SLG类游戏保持一个上升的趋势。由于局限少，开发成本低，操作难度低，可发挥性高等优点，2015年SLG游戏数量繁多且种类齐全，玩法也不断创新。值得玩的大作除《魔法门之英雄无敌7》《战锤40K》《先驱预言》《殖民征服》这种欧美系SLG以外还有《大战略》《火纹IF》《信长之野望》《机器人大战Z》这类的日系SLG。不过对于很多玩家而言，印象最深的还是《围攻》这款作





左 《潜龙谍影5：幻痛》相比其他的游戏，确有其独到之处

右 《正当防卫3》终究没能延续这个系列的辉煌

品。《围攻》这款2015年SLG游戏的黑马，打破了老式SLG的玩法，游戏让玩家自己创造武器去打败敌人，需要玩家不断的发挥想象力。开放性和自由度很高，画面风格清新，特效与音效出色，非常值得推荐。《黑客868》也是一款有趣的像素风格SLG，第一眼看上去满满的DOS时代即视感，玩家需要通过利用各种程序去拷贝删除资料，玩法硬派，游戏性出色。还有技巧性非常高的《隐形公司》，这款风格近似于《晶体管》的SLG颇具难度，推荐给喜欢挑战自己的玩家。喜欢求生类的玩家也可以尝试一下《末日拾荒者》。2015年在SLG方面还有一个不得不提的就是手游的卡牌交互类SLG，以“百万亚瑟王”系列和《战舰collection》为首的卡牌交互类SLG也风靡国内，除代理的《乖离性百万亚瑟王》外，今年国内也开发了非常多类似的SLG，但玩法大同小异，风格也很相近，没有突破原有的老套路，创新能力亟待加强。

四、SPG与FTG

说到体育类游戏，我们就不得不提到体育游戏的著名厂商——KONAMI、2K和EA Sports。这三家公司可以说是撑起了体育类游戏的一片天，2015年对于KONAMI来说并不是一个开心的一年，首先它与旗下大将小岛秀夫的决裂，就已经令自己的品牌与人气严重受损，而今年的体育年货《实况足球2016》的表现，也很难说比EA Sports的FIFA16好到哪里去，今年的KONAMI的体育游戏，真的没有那么令人惊喜了，相比KONAMI的沉沦。EA Sports的日子就好得多了，今年的EA Sports依旧全面开花，不仅有经典作品的年货FIFA16和NBA LIVE 15，在很多其他风格的体育游戏上也有不错的表现。总的来说，EA Sportss今年的表现可以说是合格的。

今年表现最好的体育游戏当然是NBA 2K16了！不得不说，2K的游戏做的真的是好，不管是兄弟公司R星的《横行霸道5》，还是本家的《文明》系列、《无主之地》系列和《生化奇兵》系列，都广受玩家好评，这种做游戏的水平，可不是其他的游戏制作公司能轻易达到的，本年度的体育游戏经典NBA 2K16在延续了之前作品的优势的同时，也不忘开拓创新，加入了很多之前并不常见的各种功能，让人在玩起来更加爽快。新的游戏画面让游戏的任务显得更加生动灵活，在游戏的观感上，2K系列已经超越了EA Sports的Live，买这款游戏，你绝对不会后悔。

虽然上面的年货级游戏让人感觉不错，不过本年度最值得一提的体育类游戏却不是这些，而是一款看起来不那么大众的游戏。这款游戏无论从整体感觉还是游戏表现上，都不像上面的那些游戏那样专业，但这款游戏就这么莫名其妙的火了。这款游戏就是曾长期盘踞Steam销量周榜的《火箭联盟》……不得不说，我从来





上左 黑暗之魂2的手感确实优于很多动作类游戏

上右 猎魔人3沦为昆特牌3，恐怕是很多人都没有想到的

下 疯狂的麦克斯跟着电影刷了一大波存在感

没想过这款游戏能有这么多的粉丝喜欢，游戏的确很好玩，但是能够成为运动游戏的现象级作品，真的是令我惊讶。这款游戏的成功我始终觉得是偶然的，而且也应该不能复制。如果有谁总结了这款游戏的成功经历的话，我奉劝大家，千万别照着做，要不然一定被坑死。总之，这款游戏绝对是一款好游戏，而且玩的人足够多，如果你对用汽车来踢球很感兴趣的话，不妨来试试。

在格斗游戏这一方面，今年的作品就显得有些单薄了。很多经典作品都没有在2015年推出正式版。而是把这些游戏放到了2016年，作为开年游戏。不过有趣的是，令我在意的游戏在今年都推出了新的作品，所以我有理由介绍一下这些游戏。

《罪恶装备：未知次元-征兆》在今年总算登陆了PS4，作为PS4的格斗游戏经典来说，这款游戏的品质是令人满意的，无论是独具特色的剧情还是别出心裁的人物设计，都延续了自己的风格。对于喜欢ARC公司游戏的朋友来说，这个作品应该是不容错过的经典。不过有时我觉得，缺少了很多游戏人物令这款游戏显得没有那么让人开心，至少我个人就比较喜欢那个被女鬼附身的倒霉小子，如果未来这款游戏能够加入这个角色的话，那么就更好了。

《真人快打X》作为美式格斗游戏的经典，其血腥暴力的程度一度令偏爱日系格斗游戏的我难以接受。说实话，在游戏当中把敌人的骨头啊肠子啊硬生生扯出来的感觉，真的没有那么好。不过作为一名有节操的格斗游戏爱好者，这种作品我怎么能不玩呢？所以我还是忍住了恶心尝试这款游戏。不得不说，这款游戏还是很好的延续了美式格斗游戏的一贯传统，没有那么多平衡性，就是要爽。恨不得一套连招把人直接连死。作为更喜欢平衡性的我来说，这种设计还是很难适应。不过我觉得喜欢血腥暴力的玩家以及喜欢痛快连招的玩家应该会喜欢这款游戏吧。在玩之前我还是要再一次提示，这款游戏十分血腥，心理承受能力差的玩家请不要体验。

今年不知道是怎么回事，动漫题材的游戏一个接一个的改编成格斗游戏推出了。《火影忍者疾风传：终极忍者风暴4》《龙珠：超宇宙》《Jump全明星乱斗+》等动画与漫画题材的作品纷纷推出了自己的格斗游戏。作为老牌游戏制作大国，日系格斗游戏的游戏整体质量还是能够保证的，很多动漫元素也很好的融入到游戏当中。不过作为竞技性比较强的游戏类型，动漫题材的格斗游戏的平衡性，还是有所欠缺，但如果你喜欢这些动漫作品的话，不妨试一试。

本年度最令我失望的格斗游戏，恐怕就是《死或生5：最后一战》了。其实我个人是不管tecmo你卖多少DLC的，不过一件衣服一个DLC也太过分了吧！而且，这款游戏的整体观感也并不如它的竞品《铁拳》更好。如果《铁拳7》能够在今年发售的话，那么吊打《死或生》还是完全没有问题的。现在《死或生》能看的，估计也就是沙滩排球了……

五、AVG与DLG

在过去的AVG领域，一般比较火爆的日系游戏，大多都带有18禁的情节，这种所谓的传统在AVG发展辉煌的那几年（《心跳回忆》时代）还不是很明显，但是到了现在，这种趋势愈演愈烈。

与日系AVG游戏不同的是，以冒险解谜类游戏为主的美系AVG游戏，在恐怖的道路上越走越远。目前很多著名的美系AVG游戏，大多都带有恐怖元素，要么是一个令人心惊胆战的背景，要么就时不时的跳出来吓你一跳。像原来那样轻松休闲的冒险解谜类游戏越来越少了。与此同时，有越来越多的美系AVG游戏厂商开始注意到中国这个广大的冒险解谜游戏爱好者市场，他们纷纷推出了带有官方中文的冒险解谜类游戏，不得不说，



右 谁又能想到，《火箭联盟》能够如此成功？

随着中国经济的不断发展，以及中国用户对正版化观念的不断加深，已经有越来越多的游戏厂商愿意将中文作为自己游戏的官方语言推出了，这算得上是一个非常好的消息。

与此同时，国产AVG游戏在今年也有了非常不错的表现，在2015年初之时，一款名为《高考恋爱100天》的游戏登陆了Steam，这款游戏一经推出就受到了广大AVG游戏迷特别是中国玩家的喜爱，这款以高中时代为背景的恋爱养成类游戏，很不错的将中国玩家的普遍现实与虚拟的游戏很好的结合到了一起，这在中国是十分具有现实意义的。所以这款游戏的成功也就并不意外了，在2015年的年末，又有一款国产恋爱养成类游戏Once'，这款游戏的令人关注，也充分说明了国产独立游戏正在不断的崛起。在AVG游戏领域，国产游戏已经有了属于自己的一席之地，这个地位，是国产AVG游戏制作者与热爱国产游戏的玩家共同完成的。

对于DLG（Dekaron Level Game，平台闯关或者挑战闯关）类游戏，以前一直有这个类型，不过一直没有这种分类。以前一直把魂斗罗归到横板射击游戏当中，而把马里奥归到横板动作游戏当中，把雷电归到飞行射击游戏当中，我们觉得这种简单粗暴的归类方式并不算很合适，所以我们将这种类型的游戏，统称为DLG。

今年最著名的DLG游戏，可能莫过于《奥里与黑暗森林》了。这款难度相当高而且操作也并不是很顺滑的游戏，成功的吸引了大量喜欢这种风格的玩家。从而在发售之初当之无愧的登上了Steam销量周榜。可以说，这款游戏能够满足绝大多数人对于DLG游戏的所有要求，剧情与音效，操作与对抗都达到了一定的高度。

另外一款经典的DLG游戏系列《三位一体》在今年也发售了他的最新作，《三位一体3：权力圣器》，其实说起来，这款游戏从诞生开始就以独特的玩法而著称，这次的最新作在保证了原有游戏品质的同时，对画面的提升也是值得称赞的。对于很多玩家来说，这款游戏能够很好的满足他们的要求，也算得上是符合他们心中的预期了。

相比于上面两部作品，《泰坦之魂》的受关注度显然要小很多，不过这并不意味着这款游戏不好玩，相反的，这款游戏所具备的素质，也许是上面的游戏都难以具备的。不过很多时候，开发成本会影响游戏的受关注度，这也许就是《泰坦之魂》关注度不够高的原因吧。

六、SIM与RAC

对于广大热爱SIM（模拟经营类）游戏的玩家，2015年的单机游戏当中有不少作品是值得大书特书的，从年初的《城市：天际线》到年中的《坎巴拉太空计划》。模拟经营类的游戏的表现都是相当不错的。《城市：天际线》这款游戏确实做到了模拟经营类游戏的一个极致，就凭借它曾在Steam销量榜上盘踞几周的架势，足以说明这款游戏的优秀。

当然比起那些年货或者是人气作品来说，模拟经营类游戏还是显得小众了一些。很多作品虽然很棒，但是人气上还是不如那些大热的作品。

在众多模拟经营游戏当中，还有一款游戏让玩家十分喜爱，那就是《监狱建筑师》。这款以监狱规划建设为内容的游戏，将模拟经营类游戏规划和资源调配处理的非常不错，而且也加入了一些策略游戏的要素。不仅如此，游戏的整体画面风格与游戏内容也是十分轻快有趣，十分适合玩家在闲暇的时候把玩一番。可以说，这款作品已经将模拟经营类游戏的精髓表现的非常完备了。值得推荐。

而对于RAC（竞速类）游戏，2015年不得不说的一款赛车竞速类的游戏应该是《尘埃拉力赛》，我相信，这款游戏绝对值得你为它入手一款游戏方向盘。

今年的竞速类游戏也不是只有《尘埃拉力赛》一款经典作品。《赛车计划》《极速骑行》《F1 2015》等都是非常不错的赛车竞速类游戏，喜欢赛车竞速类游戏的玩家，不妨找来试一试，相信不会让你失望。

当然对于很多喜欢赛车游戏的玩家来说，2015年度最让人惊讶的游戏可能是《火箭联盟》，不过这款游戏实在太过特殊，在这里我就不多做介绍了。

对于喜爱赛车游戏的玩家来说，2015年有件事情可能不是那么令人愉快，因为之前很多经典的赛车年货作品在今年并没有推出他们的最新版。包括《极品飞车》系列和《山脊赛车》系列，今年的最新版游戏都没有在电脑端和主机端出现。反倒是手机端频频登场经典的赛车作品。不得不说，拥有重力感应与陀螺仪的手机真是天生就适合玩赛车游戏。

国际游戏文化与国内游戏文化现状简析

提到游戏，就不得不提游戏文化。游戏作为一种高级有效的文化载体本身就是一种艺术的一种表现形式。相比于其他艺术形式，游戏集成了七大文化中所有的方面，并通过科技手段展现出来。

目前较为火热的游戏文化圈多属于单机游戏，单机游戏开发周期长更容易加入更多的文化内容，剧情紧凑刺激玩家且代入感强，能很好的通过主人公视角展开一个又一个的故事，让玩家感受到游戏的文化氛围，当然也有类似于“魔兽”这样横跨网游和单机的文化圈。





上 武侠文化仍然是当今的主流

此前游戏文化圈主要分为两大派系：日系与欧美系。游戏文化实际上也是现实文化影响力的一种延伸，保留了大量传统文化的发达国家日本与高度发达文明代表的欧美自然在游戏文化方面占据优势，相对的，这些地方游戏文化和文化圈形成和发展也相对迅速。

但是不管在哪里，游戏文化仍然是亚文化，很多时候还会被人认为是动漫文化或者影视文化的延伸。虽然在互联网趋势下亚文化群体大量出现是一种必然趋势，然而无法有效统合的游戏文化也使得其在整个文化群体中只能占据边缘地位。当然相比于过去，国际整体的游戏文化影响力不断的扩展，在发达国家游戏文化已经成为一种仅次于影视、动漫的第三大亚文化群体，在泛娱乐化的今天占有重要地位，但是相对落后地区因为经济原因仍然无法得到发展。

而国内的游戏文化发展还处于原始时期，与经济发展不成正比。国家对文化产业带来的经济效益感兴趣但是对文化建设却没有足够的投入，而游戏文化作为一种需要高文化素养环境下发展起来的文化在国内又缺少发展根基。国内游戏文化的第一次成型是“仙剑”所带来的游戏武侠文化。当时武侠小说仍为主流文学，对“仙剑”起到了一定的推广作用，加上当时个人计算机价格高昂，能体验到的玩家都有一定的经济基础和文化基础。双面推动作用下，“仙剑”被当时玩家所广泛认可。而随着大陆经济不断发展，泛娱乐化兴起后大陆的游戏文化发展终于因为文化瓶颈而停滞不前，目前仍然以当年定下的武侠风为主。

目前玩家可选游戏越来越多，国产游戏各方面无法达到国际高水准，剧情也是换汤不换药式的发展，导致国内玩家对国产游戏完全提不起兴趣，顶多也是因为“情怀”二字而掏掏腰包。现今来看，相比于榨干武侠文化的情怀倒不如换一条路比较好。跳出目前的武侠文化的禁锢，转向更为多元的文化层可能会是国内游戏文化发展的下一个破冰点。

2016年，我们可以期待游戏有哪些改变

一、游戏设备与扩展
——主机、手机和PC端的设备发展带来的游戏体验变化等

随着科技进步，越来越多的游戏设备诞生了。当然，除了这些设备以外，平台的转变也带来了不小的发展。从最原始的手柄到holhlens，从键盘到语音输入，游戏的玩法随着设备的发展也不断的变化。手机等智能设备的崛起也为游戏体验的创新提供了一条新的道路。触屏、陀螺仪、重力感、应距离感应、卫星定位等等，手机的每一个硬件似乎都能被应用到游戏中去。网络的发展也让手机与PC、主机有了不少的互动，比如虚拟手柄、互动游戏、小地图等等。由于技术成熟性原因，很多创新性的技术却不能被普及，但这些技术或许会是未来游戏设备上的发展方向。

1.体感操控

虽然体感操控并不是什么新鲜玩意，但是普及程度一直没有太大的提高。Wii带来的体感体验并不完善，而kinect限制游戏种类又太多，不过kinect这种发展思路是未来体感的主要发展方向。目前来看的体感操控有两点需要改良：一个是手柄形状，因为体感操作的同时需要专用的手柄，类似于MOVE光枪这种解决方案终究也只是个半成品，穿戴式“手柄”无疑是最方便的。另一个是识别范围，kinect有效识别范围并不是很大，而且对穿着也有一定的要求，但是越是激烈的游戏越需要一个较大的活动空间而这又导致识别度下降，所以如何提高识别范围是很重要的一点。

2.声音操控

声控游戏听起来很高大上，实际上也不是非常陌生。手机平台上的声控游戏较为多一些，PC平台这几年也开始有了一些3A级声控游戏。实际上声控游戏起源于FC主机，在FC手柄上面有一个小型麦克风，虽然很少能用到，但是也不乏一些有（dan）趣（sui）的游戏，比如著名的有（dan）趣（sui）游戏《北野武的挑战》上面就有对着副手柄上的麦克风连续唱3首歌的挑战。如今，声控游戏面临的问题一个是识别率不高，另一个是玩法单一，很多游戏要不然是把声控当做一个迷你游戏环节，要不然是以声控为噱头游戏内容平淡无奇，缺乏有效结合和再创新。不过，这个市场潜力不小，一旦能激发起来还是有很值得期待的。

3.AR与VR

对于主机玩家来说AR与VR一点也不陌生。次时代主机战争开始之后索尼和微软与任天堂也没少在AR于VR上面下功夫，但是就目前来看VR设备价格高昂，AR游戏实质性缺乏导致这两款技术并未有太大的起色。但是VR技术备受关注的当下，能否有更加成熟和低廉的VR设备诞生还是非常值得期待的。

二、游戏类型与游戏形态
——网游与单机、不同类型相互融合趋势等

游戏发展到现在，类型创意似乎已经进入了枯竭时期，人们很难再创造新的游戏类型，融合成为了一种解决方案。各种各样的游戏类型被相对融合到一起，很难在划分游戏的界限，现在普遍能看到类型主要为RTS+FPS、ACT+RPG、RPG+FPS，这些类型游戏节奏相对容易掌握，风格也容易统一，可以预见2016年会有更多的融合类型登场，不过更加期待新类型的游戏。而单机与网游的分界线也越来越模糊，单机网游化和网游单机化也并不是什么陌生的词语。这个趋势下单机网游化应该是发展最快的。单机不管是收费方式还是运营口碑一般都要高于网游，加上单机游戏可扩展能力也比网游好，用户接受度高，所以单机网游化将会成为一种趋势。最近争议最大的《命运》就是这样一个很好的范例，为单机游戏网战困境指出了一条出路。单机剧情+网战融合不断推新，通过DLC与道具或点卡的双向收费方式既能保证运营商的利润，又能给玩家带来更完善的体验。在泛滥而又破坏游戏体验的F2P游戏的趋势下，笔者非常期望2016年游戏市场能有一场大的变革。







上 kinect并没有因为微软的捆绑政策而火爆起来
中 虚拟现实在一定程度上改变了人们的游戏体验
下 Steam手柄让人们在客厅享受到了更多种类的游戏



文 | 软饭王

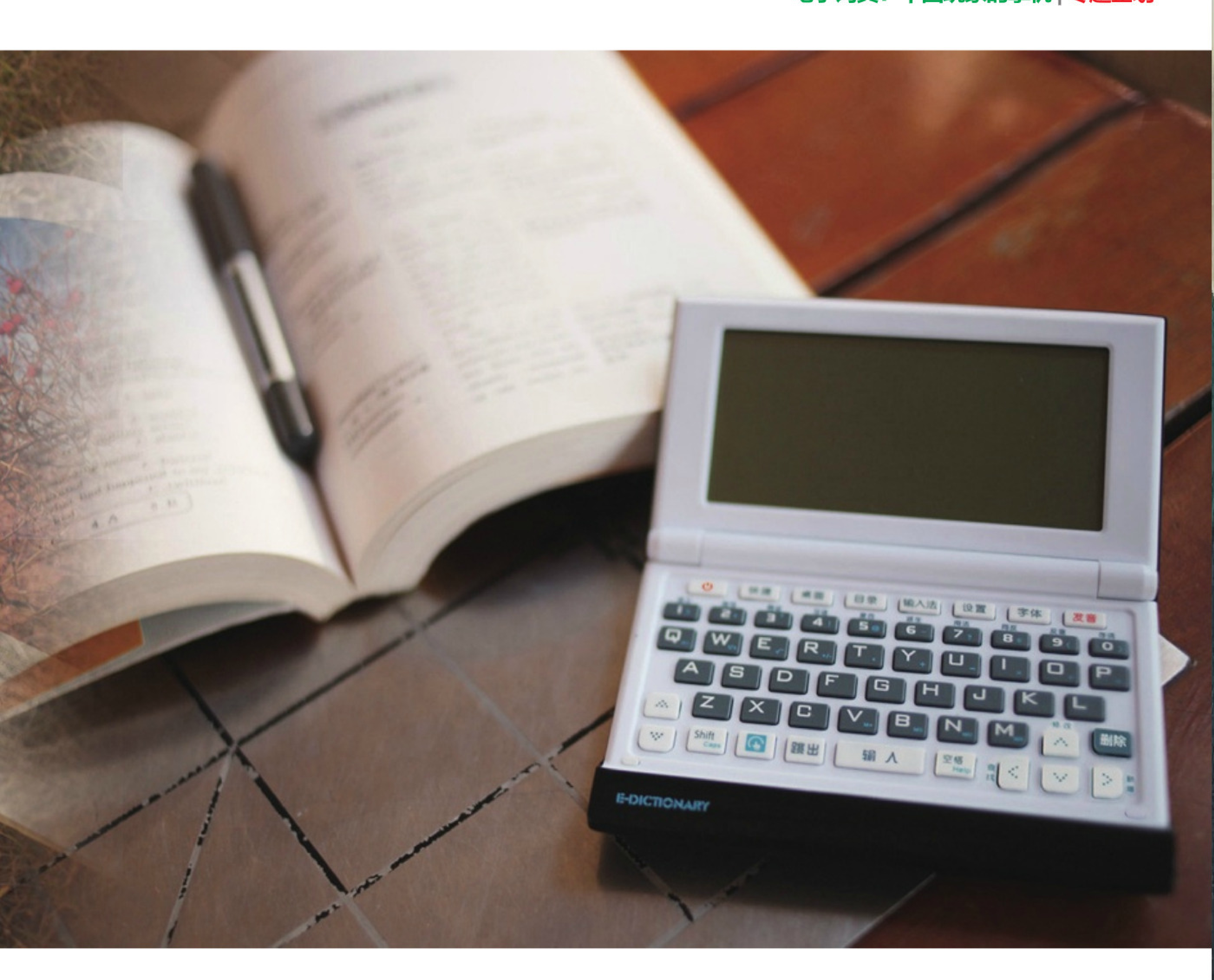
如果说起掌上游戏机，大家能想起什么？是任天堂的GameBoy？索尼的PSP？还是世嘉并不成功的nomad？或者是古老的俄罗斯方块机，甚至是美国著名的换屏幕掌机TIGER？

也许骨灰级的游戏玩家都能掰着指头说出那么一两个甚至十几个名字来。但是如果让这些玩家回答，中国的掌机是什么？恐怕这些骨灰级玩家会异口同声的告诉你，中国是没有掌机的。的确，中国并没有一个真正意义上的掌机。如果有，也只是对国外掌机的借鉴与模仿。不过，中国有一种电子产品，它虽然不是掌机，却在一定程度上代替了掌机的游戏功能，这个电子产品，就是电子词典。

而本期的专题企划，就是想给大家介绍一下这个中国曾经的掌机——电子词典。也希望玩家能在看完本期专题企划之后，向自己的小伙伴们说：中国曾经也有自己的掌机。

电子词典上的游戏兴衰史

电子词典对于现在的很多人来说，已经变成一个相当陌生的词语了。很多人一想到它，通常会想起的大概是查单词，学英语，或者是看看小视频什么的。而游戏对于如今的电子词典来说，仿佛只是添头，或者说，



是学习之余的休闲。电子词典上的游戏，要么是简单的不能再简单的益智游戏。要么就纯粹是安卓系统，安卓上能玩的，电子词典都能玩。远没有自己的特色。不过在十年前，电子词典的游戏远没有现在这么简单。那个时代的电子词典，可以说是引领了一股属于它的游戏潮流。这在现在，几乎是不能想象的。可能现在的人永远都想不到，我们距离自己的一款掌上游戏机，是多么的近。

发起这股潮流的，有两家公司，这两家公司应该被人们记住，他们就是文曲星与步步高。

文曲星，是北京金远见电脑技术有限公司推出的一个品牌，可以说是制作电子词典的元老了。他们开发了不少经典的电子词典。在多年之前，电子词典还算是个高端的玩意儿，如果有谁有钱，能自己买个电子词典学英语，那可真是了不得。文曲星一开始制作的电子词典，虽然有游戏，不过基本上都是汉诺塔、推箱子、猜数字这样的小游戏，远没有形成一种游戏的风潮，直到文曲星推出了一款足以影响游戏历史的游戏——《英雄坛说》。

文曲星开发的《英雄坛说》是一款融合了MUD（Multi-User Dungeon）要素的开放剧情武侠RPG游戏。在游戏当中你可以做非常多的事情，比如帮老奶奶扫地、打水、砍树等等，或者是化身捕快去抓捕罪犯。做任务、打擂台。甚至连上吊自杀都可以，这款游戏真的是做到了想怎么玩就怎么玩，游戏的设定十分自由，玩家在这个游戏当中基本上想干什么就干什么。这种游戏在当时无论是国内还是国外都是绝无仅有的。就连现在，能做到这样的RPG游戏都是少之又少。

不过，游戏的剧情设计就比较鬼扯了：由于在无意间触发了远古大陆英雄坛的时空转换装置，你被传送到东方的一片神秘大陆，以后的故事就在这片大陆上展开。不过这也正常，要是游戏的剧情不设计的鬼扯一些，又怎么能容纳那么多游戏元素呢。所以游戏这样设计，还是非常合理的。

在游戏当中你会饿肚子，会被人打昏。也能够开宗立派、自创武功。这款游戏可以说受到当时网络MUD

的影响，是在游戏当中将网络MUD体现得最成功的一次尝试。而文曲星，也借着这款游戏，将自己的电子词典销量拉高了不少。

而这个时候，中国电子词典的另一个巨头步步高。在看到自己竞争对手的成功之后，终于明白了自己应该做什么，于是，步步高电子词典，正式加入游戏战场，也为中国自己的掌机游戏，划下了浓墨重彩的一笔。

当年步步高是做复读机起家的。复读机是什么，我在这里顺便解释一下，复读机，就是带复读功能的磁带播放器。原来中国人学英语，一般都是跟着磁带学习的。有时候一句话要听好几遍才能学会，但是这样翻过来倒过去的听磁带，不仅严重磨损磁带，操作本身也显得非常麻烦，而复读机就是加入了短时记忆音频的功能，将磁带上的音频短暂记录下来，让人可以反复听。所以，那些学英语的朋友自然对这件产品十分感冒。买了这个不仅能够很好的学英语，也顺便把听歌的器材也给解决了。我想十五年前，当人们每天拿着磁带反复哼唱的时候，是绝对想不到，十五年后我们只需要一个手机，就解决了自己全部的娱乐问题了。不得不感叹，科技的发展真是太快了。

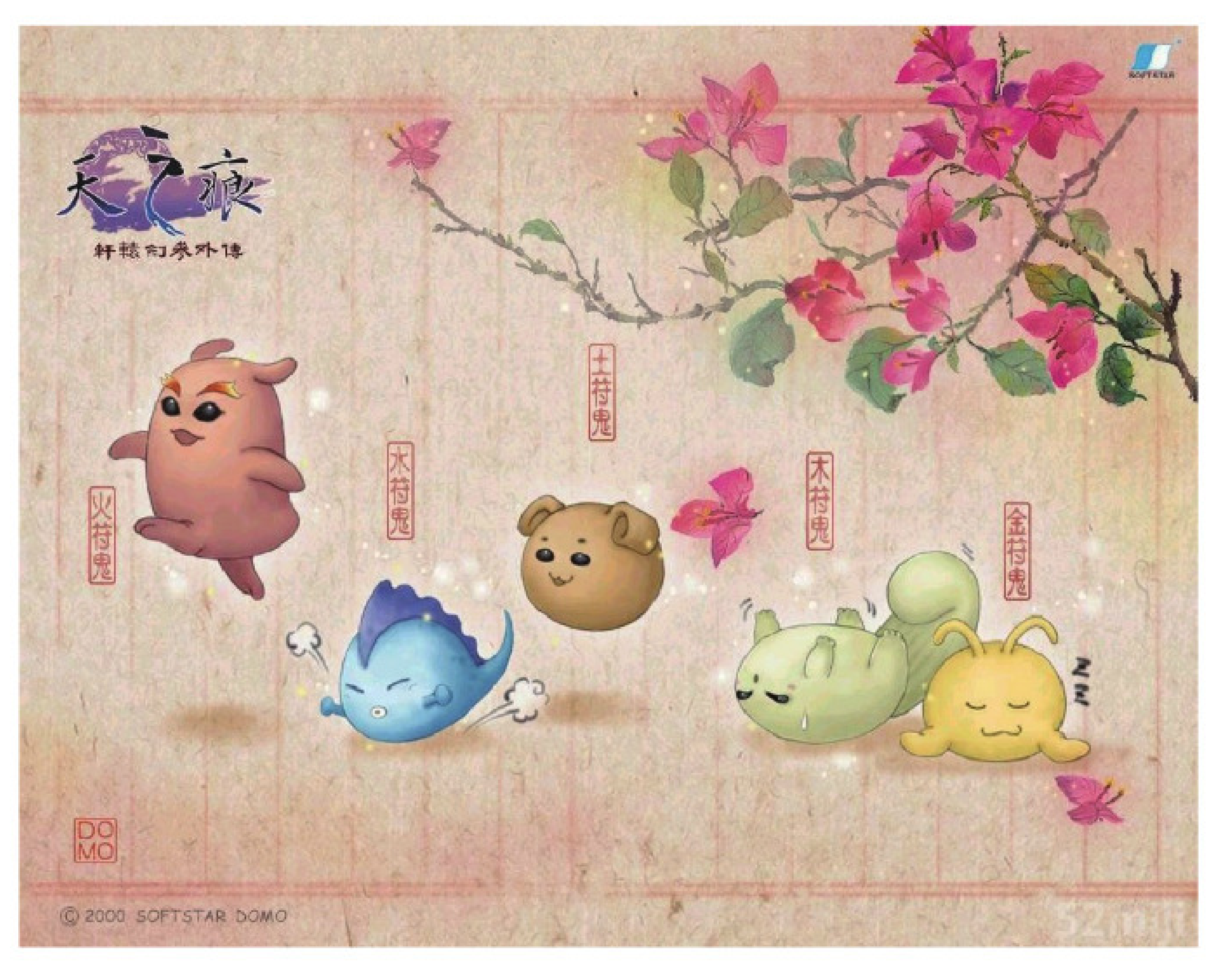
而步步高，就是靠着复读机，紧盯市场，什么东西火爆就“做”什么，从MP3到DVD，从无绳电话到点读机，步步高甚至还有国内知名的手机品牌。这种精神，不能不令人佩服，而在当年，步步高就是凭借着这种精神，以及做复读机积累下来的技术，进入了当时十分红火的电子词典市场。

在步步高发现了自己的竞品文曲星推出独创游戏成功之后，就已经清楚自己之后要走的道路，那就是打造一款娱乐功能丰富的电子词典。不得不说，步步高的电子词典，从一开始就十分注重娱乐性，从朗文系列开始，无论是英语学习还是单词记忆，都自备游戏功能，很多游戏还设计的颇为不错，比如其中有一款游戏，就是护送小猪回家，在回家的过程中小猪会遇到各种阻碍，这个时候你就需要在小猪走到阻碍之前，输入正确的单词或者是选项，清除掉阻碍。如果没有清除掉，那么小猪就会掉下深坑，或者是被绊倒，然后损失一条命。小猪一共有三条命，损失完游戏就结束，而顺利做完题目的话小猪就能成功回家。看到了没有，一款游戏具备的所有素质在这款益智类游戏里面被体现的淋漓尽致，我在此不得不赞叹老步步高软件设计师们匠心独运。这种寓教于乐的内容，现在看到的越来越少了。

只是单纯的英语学习，步步高的软件设计师们就想出了这么多的花样，真到了游戏板块，那还得了？我记得当时步步高在包装电子词典的盒子里面还送了一张光盘，里边有很多步步高电子词典上面没有的附加组件，用户可以根据自己的需要随时删除增加。在步步高的游戏板块，至少超过50种小游戏可以让大家挑选安装。这些小游戏当中不乏精品，除了传统的各种棋类游戏之外，在我的印象中还有滑雪、赛车、赛马（赌马）、猫狗大战、直升机飞行。还有各式各样的小游戏，虽然游戏的画面可能远不如现在的游戏，游戏的音效也相当简单，但是不客气的说，这些小游戏在游戏性上比现在手机上面数量巨大的垃圾手游要强得多，要知道，这些游戏可都是十几年前的游戏了。

我记得不错的话，这些游戏基本上都是步步高和一个大学进行的合作项目，看得出来，制作这些游戏的朋友里面绝对有拳皇迷，就是不知道，到底是哪一个。接下来，就是这篇文章的重头戏，步步高电子词典的成名作品——等等，请允许我再插一句，还有一个游戏没有介绍，就是一款宠物养成的游戏，这款游戏，对于小孩子来说真的很好，而且也很寓教于乐。

这款游戏当中的宠物形象，基本上是copy的国产经典RPG游戏《轩辕剑三外传天之痕》当中的符鬼形象。五只宠物基本上就是《天之痕》里面的符鬼，其实我很怀疑，这款游戏的设计思路就是借鉴的《天之痕》的桌面小游戏，不过现在也没有办法追究什么了。





左 《宠物精灵》的形象，基本上参考了《天之痕》的符鬼

右上 不得不说，《伏魔记》的几乎所有战斗元素，都照搬了《仙剑奇侠传》

右下 15年前用这玩意听歌的人们恐怕怎么也想不到，未来世界会是这个样子的

这款游戏的赚钱系统很有趣，是通过成语猜字的形式补充成语当中缺失的字来进行游戏，这也是这款游戏当中寓教于乐的地方了。而游戏当中还有采药环节以及练习攻击力和防御力的地方，练习攻击力就是打地鼠，防御力以及采药就是接鸡蛋，不同的是防御力是接掉下来的箭，而采药则是接掉下来的草药。这里边比较有趣的是炼药系统，通过炼制采回来的药，可以获得补药或者毒药，补药主要给自己回血用，而毒药则主要给敌人用，偶尔还能练出加各种属性的药，可以说是极品的运气了。这个游戏还有个最值得称道的功能，就是它能够联机对战，就像《口袋妖怪》那样，不同的宠物之间可以进行对战。如果我记得不错的话，游戏当中还分职业，有战士、法师和道士，战士攻击力更强，法师有各种技能，而道士就是可以炼药了。这个游戏很可惜的是没有玩家交易的系统，如果有这个系统的话，相信会更受当时的小伙伴们的欢迎。这个游戏的另一个问题就是每次只能养一个宠物，除非是宠物死了，否则不能养下一只，这让很多想凑齐战士法师道士的小朋友们十分郁闷，不过这也正常，如果真让你凑齐了，别人还怎么打啊。

总之这款游戏可以说是我在步步高电子词典游戏前期玩的最多的游戏了，毕竟那个时候，小伙伴们可能没有GameBoy，但是基本上都会有一个看起来像电子词典的步步高掌上游戏机的。

而现在，我总算要回到正题了，接下来我要介绍的步步高电子词典的成名游戏作品，也是影响了无数电子词典玩家的作品——《伏魔记》。

不得不说，在电子词典游戏，甚至是国产武侠RPG游戏领域，《伏魔记》的地位都是毋庸置疑的。这个游戏无论是从剧情上还是在隐藏要素上，都完全不输其他国产武侠RPG游戏。如果说有什么是这款游戏遗憾的地方的话，可能就是这款游戏的画面。不过这款游戏的剧情还是值得称道的。虽然我严重怀疑，这款游戏借鉴了不少《轩辕剑三外传天之痕》的剧情要素。但就当时来说，一款完成度如此高而且可玩性也如此高的RPG游戏，还是在电子词典平台，这个成绩，恐怕是其他游戏再难以达到的。

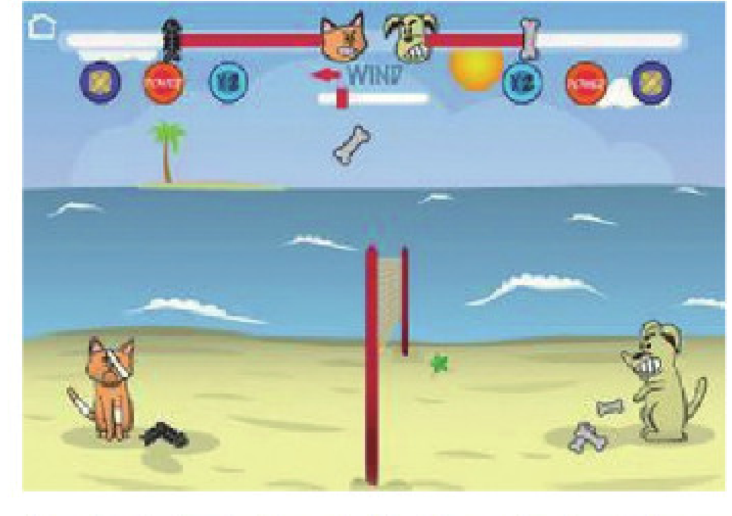
与《伏魔记》同时期的，还有一款经典的策略游戏《三国霸业》，这款游戏同样出自《伏魔记》的制作者通宵虫与南方小鬼之手。这款游戏同样很经典，它几乎完美的复制了《三国志》的所有要素，并加入了很多新内容。更关键的是，这款游戏是在电子词典上唯一的一款策略类游戏。我还记得，为了集全三国武将梦之队，我一遍又一遍的反复对吕布抓了又放，因为这货的忠诚度实在是太低而且太难刷了。不过由于吕布是全游戏里面唯一的一个极兵，这么做也是十分应该的了。游戏当中无论是内政治理还是军事战斗，都表现的十分不错，而且游戏提供了四个剧本，基本上能够概括三国的全部剧情，看得出来，游戏的制作者为了将这款游戏很好的再现在电子词典平台，是下了不少功夫的。

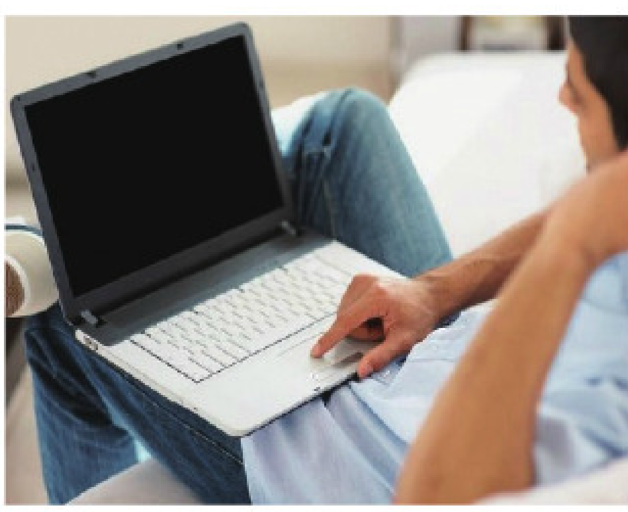
步步高已经凭借这些游戏，远远地把自己的竞争对手甩了一大截，然而步步高却没有停止自己前进的步伐，而是做了一件非常了不得的事情，那就是，将游戏的制作引擎公布出来，让喜欢游戏的玩家们自己去制作游戏。在这一点上，我不得不说，步步高真是高瞻远瞩，领先别人一大截。

之后，RPG的爱好者们如纯蓝、柴梓等人纷纷加入了步步高RPG游戏开发的大军当中，制作出了《侠客行》《校园传奇》《赤壁之战》等经典的RPG，游戏的素材也不仅仅局限于《仙剑奇侠传》《口袋妖怪》《塞尔达传说》等，多个游戏的素材也纷纷加入其中，甚至很多爱好者还自己设计了不少素材，一时间，游戏的内容和质量都有了非常大的提升，整个的步步高电子词典游戏生态圈，基本上建立起来。

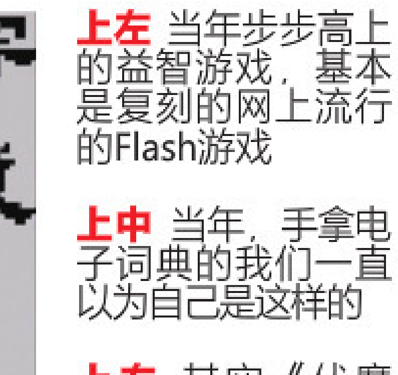
然而很快，这个步步高电子词典游戏生态圈，轰然倒塌了。

关于这个游戏生态圈的倒塌，在鼎盛之时便有了征兆。首先是优秀的游戏制作者纷纷离开了这个生态圈，他们可能有各种各样的理由，但是最终他们还是选择离









上左 当年步步高上的益智游戏，基本是复刻的网上流行的Flash游戏

上中 当年，手拿电子词典的我们一直以为自己是这样的

上右 其实《伏魔记》看起来并没有那么简陋



下左 《英雄坛说》的画面对于当时的我们来说还是很惊艳的

下中 单从地图上看，《三国霸业》就是黑白版的《霸王的大陆》

下右 不得不说，《三国霸业》可以说是复刻《霸王的大陆》非常好的游戏





开了。其次则是步步高官方停止了对这个生态圈的支持。因为能够运行步步高RPG游戏开发器开发的游戏的电子词典，最高支持到步步高6980，之后的电子词典可能是由于系统的更换，不再支持这些游戏的运行，而步步高官方也并未更新自己的游戏开发器。因为这个时候，步步高的工作重心基本上已经不放在电子词典上面了。这也就导致了，步步高之后的电子词典，不再支持游戏的开发与运行，也许步步高还有很多小游戏，不过这个时候，已经很少有人去玩步步高的小游戏了。

在另一方面，国外掌上游戏机的不断冲击也是步步高电子词典游戏没落的主要原因，这个时候，无论是任天堂的NDS还是索尼的PSP，在中国都有了足够多的粉丝。而就算是机能较差的NDS，相对步步高电子词典的游戏画面来说，也是完爆级别的。这种强烈的画面对比在以前是从来没有过的，而且当时的玩家也能比较便捷的获得各种破解游戏。于是乎，在游戏机领域，步步高已经没有了翻盘的希望。

而在家长方面，由于步步高电子词典游戏几年时间的发酵，也让家长了解到了这个电子词典不只是一个学习的工具，而能成为供自己孩子娱乐的产品，对于这种类似“小霸王学习机”一样披着学习外衣的游戏产品，家长们的态度也是深恶痛绝的。所以在给孩子选择电子词典的时候，也会尽量避开步步高的产品。这也直接从消费领域，判了步步高电子词典的游戏的死刑。

于是，一款根植于电子词典的“游戏掌机”，消失在了历史的长河中。

最后，说说感想吧。

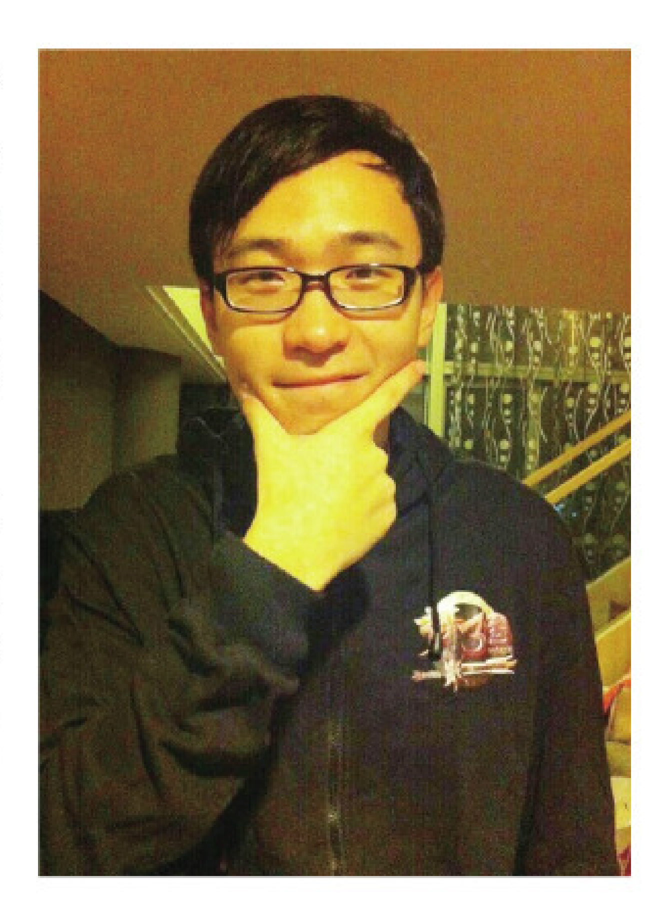
步步高电子词典的游戏作品，本质上其实是中国玩家在极度缺乏游戏内容又需要游戏娱乐时找到的替代产品。它的蓬勃发展，本身就反映了中国游戏市场特别是掌机游戏市场的畸形。而随着中国经济的不断发展，观念的不断改善，中国的游戏市场也将变得越来越正常，所以步步高电子词典这个伴随着畸形的游戏市场产生的产物，才会逐渐的走入属于它的坟墓。虽然事实如此，却并不妨碍我们纪念它，纪念这款陪伴了一些人童年的东西，因为它曾是我们青春的一个小小的见证。



上 对于当时的小玩家来说，GB是可望不可及的东西了

专访步步高电子词典RPG作者柴梓

时光荏苒，当年的抱着电子词典在上课时偷玩黑白RPG的我们，如今已经迈出大学，走向社会。回忆往昔，一晃已十年，今天，我们有幸请到了当年步步高电子词典RPG最受欢迎的作者之一柴梓接受本栏目的专访。



软饭： *大神，给读者们简单介绍下自己吧。*

柴梓： 哈喽，大家好，我是chaizi1992，当年步步高RPG游戏作者之一，代表作品有《赤壁之战》《校园传奇》和《新伏魔记》。我的真名就叫柴梓，当年我有个“陋习”就是喜欢把自己放进游戏里当Boss或者NPC，想必大家对我还有些印象吧？

软饭： *你是怎么想到开始做步步高电子词典的RPG游戏的呢？*

柴梓： 这个就说来话长啦。最早的时候（2004年底），BBK（步步高）上仅有一款大型RPG游戏《伏魔记》，是步步高公司官方人员通宵虫和南方小鬼的作品，也是很多BBK玩家心中的最经典游戏。那时我也是天天刷刷《伏魔记》，完全没有想过自己动手做RPG的事情。过了一段时间之后，论坛里开始出现一些了玩家自制作品：boss的《金庸群侠传》、纯蓝的《纯蓝记》等等。在玩过这两款游戏之后，感觉确实不如《伏魔记》，我从小就有着不服输的精神，觉得别人能做的东西我肯定也能做到，于是就斗志满满的开始尝试自己制作RPG。官方发布的引擎工具还是比较简单的（按照通宵虫blog的说法，他也是在“钓鱼”，看以后会不会有玩家自己动手开搞），我在研究了一段时间后发布了我第一款修改作品——新伏魔记完美结局版。现在看起来这款作品简直是弱爆了，但是我在尝到了自己做RPG的甜头之后就开始一发不可收拾，接二连三的推出了一系列的作品。

软饭： *那么，在制作游戏时有遇到什么困难吗？做出一款黑白游戏应该比较简单吧？*

柴梓： 黑白RPG，看起来很简陋，但其实“麻雀虽

小，五脏俱全”。一款游戏包括脚本、地图、角色、道具、魔法、各类图片、特效（帧动画）等诸多方面。这些全部是我一个人完成的，所以遭遇的困难数不胜数。工作量其实不是最大的问题，反而是因为BBK的这个RPG开发工具是比较简陋的（毕竟是自制的引擎嘛），会有很多想法不能支持，于是只能想一些笨办法去实现（比如多写几百行代码）。那时候作为高中生，上网条件有限，黑白图片素材也很难找，都是靠自己拼画，而我的艺术细胞又极度匮乏，所以我的游戏都是以游戏性见长，画面都是渣渣=。=附上当年画的战船着火的5毛特效……

软饭：既然这么困难，那为什么还爱上自己做游戏？难道是因为有受虐倾向？

柴梓：╮(╯▽╰)╭这个问题后半部分暂且不答，但是创作游戏的快感让你根本停不下来。与一般的玩家不同，我不仅享受自己玩游戏的过程，但更享受其他玩家来玩我制作的游戏时我所获得的成就感，那时候会有一种创世神般的愉悦o(*￣▽￣*)o：当你构思的游戏世界的一草一木都被你亲自勾勒出来，每一个人物的性格都随着剧情鲜活了起来，你会发现整个世界都臣服于你的掌控，那种自豪感是无法比拟的。

软饭：既然你都是“创世神”了，那玩家就是你的“子民”咯？你的子民们是怎样对待你的呢？

柴梓：哈哈，我刚“出道”的时候，步步高RPG的作品还是比较稀少的，所以“子民们”还是比较爱戴我的，一直在论坛催更（那个年代，建QQ群需要会员T_T，所以连QQ群都没有，主要发布、讨论游戏的地方是步步高官方论坛和网友俱乐部论坛），也提了很多意见和建议。刚开始我的游戏都是逗逼风、无厘头风（好吧后来也是），在被玩家多次吐槽之后也渐渐变成了半搞笑半剧情风。我始终坚信一款好的作品是作者与玩家一起雕琢出来的，我的游戏也经常分享给班里同学玩，悉心听取他们的意见并且反复修改。感谢当年所有的步步高玩家，无论是支持我、喷我，还是在台前幕后默默帮助我的玩家，没有你们我就不会有当年的成就和那些经典的作品。

软饭：在制作游戏的过程以及和玩家接触，有没有其他有意思的事情呢？

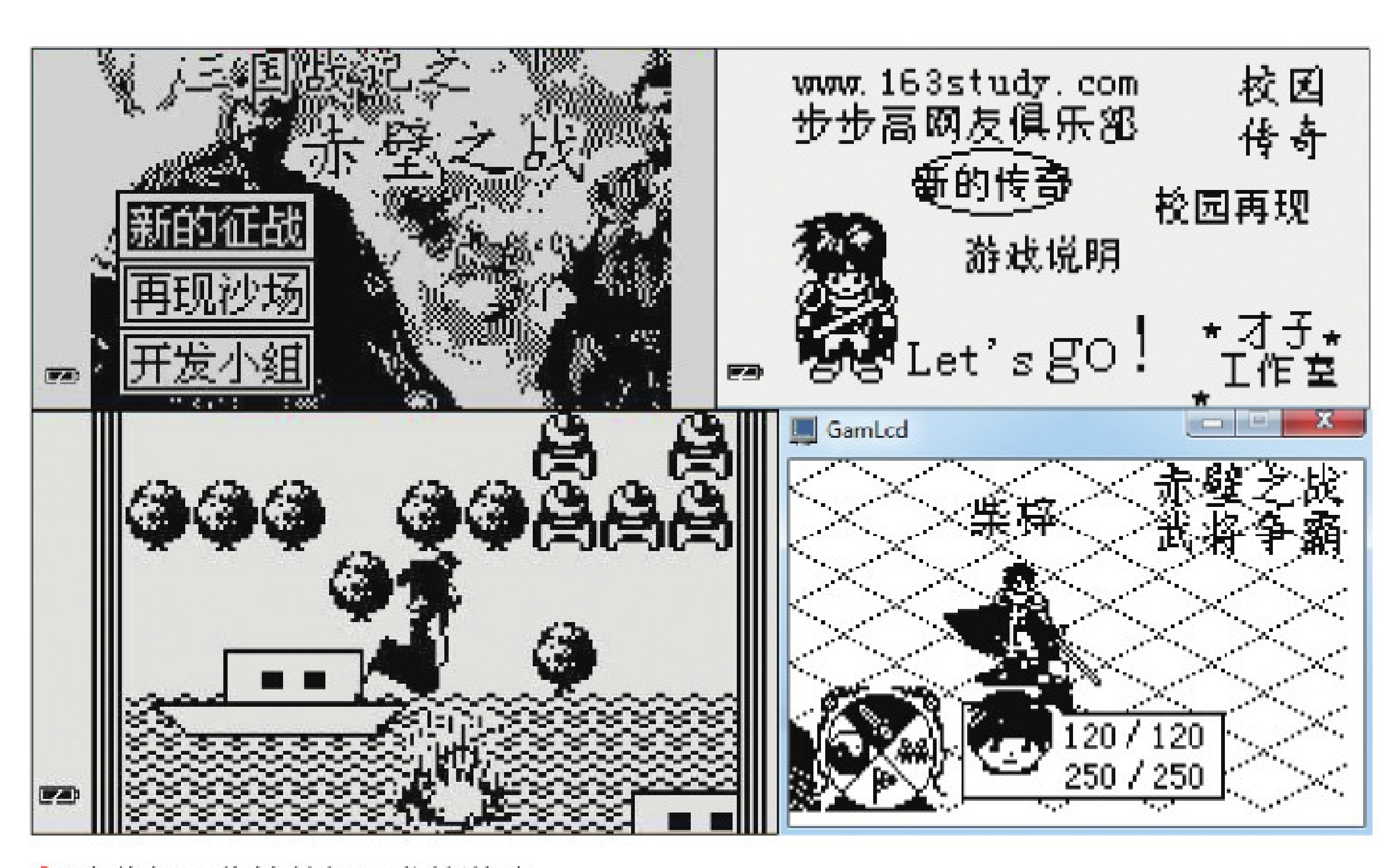
柴梓：制作游戏本来就是乐趣无穷，我当年也是闲的蛋疼（年少轻狂），每款游戏都喜欢把自己加进去。《新伏魔记》里我是主角柳清风的小师弟；《Hero坛》里我是帮助主角穿越回到现实的英雄；《校园传奇》里我干脆就是那个主角；《赤壁之战》我则是那个逆天的大Boss，制造了整个游戏世界来为难主角，最终战会肆意篡改血量等参数让玩家打起来非常头疼。至于我这样的行径，玩家也是褒贬不一：有的玩家觉得这位作者很有型，剧情插入也不生硬反而非常有趣；而有的玩家觉得这位作者太不正经，每次游戏都要强行露头影响游戏气氛。不管玩家怎么喷，我的名号反正是打响了，我依旧还是我行我素，玩家们也渐渐接受了这个任性的作者。后来，拗不过各路玩家大神，那些对我游戏有贡献的网友也纷纷进入我的游戏成为了NPC，代言了各种杂货店店员、武林宗师、穿越奇人等……独乐乐不如众乐乐，这也让我的游戏在整个步步高论坛圈子内地位更牢固。

软饭：玩家其实无非就是赞赞赞或者喷喷喷嘛，那么步步高官方有没有对你提供什么帮助或者给你发奖之类的？

柴梓：之前也说过，刚开始做的时候确实遇到了不少困难，除了自学以外也不得不请教官方引擎作者（通宵虫），他在刚起步的时候给了我一些帮助。不过他那时候又忙着为新的步步高产品开发游戏去了（那时候步步高已经嗅到了彩屏机的市场，开始做大屏高价学习机，自研系统，挺牛的），所以大部分问题我还是得靠自己解决。有一说一，官方人员还是很重视RPG游戏的，不仅在论坛有游戏专区，也比较扶持民间游戏，一些大作都挂到了官方下载站。之前也说啦，我是他们的金牌制作人\(^o^)/~，自然会给点甜头，他们发过游戏制作奖给我，奖品是当年新出的彩屏步步高9388和OPPO MP4。后来我“隐退”之后，听说官方还举办过游戏编程大赛，冠军5000RMB哦。所以，步步高真是个良心民族企业，我可绝对不是吃了人的才嘴软哦。

软饭：看来步步高公司也是蛮阔绰的，怪不得当年力盾文曲星，血虐诺亚舟，果然是得游戏者得天下。那当年究竟是什么大作让你夺得如此殊荣（游戏制作奖），它又是怎样炼成的呢？

柴梓：说起步步高的柴梓，那大家首先想到的就是我的收官之作《赤壁之战》。我小时候就非常喜欢三国演义，也玩过很多三国题材的游戏（吞食天地、曹操传、孔明传、三国志、三国群英传等等），所以最大的



上 这些都是柴梓曾经开发的游戏

梦想就是做出一款三国游戏（说真的当年的想法比现在的这些国产山寨三国游戏强多啦）。游戏剧情模式是以三国末期名将郝昭为主角，幻想了一段他年轻时的壮举（历史上他是后来镇守陈仓而闻名）：在赤壁之战时屡立战功，救曹操于水火，途中收服了诸葛均和貂蝉加入队伍，并成功护送曹操回到南郡。诸葛均回到隆中之后，发现了其兄诸葛亮的阴谋，三人合力破除八阵图，最终接受了创世神和武神的挑战。整个游戏剧情紧凑，支线任务繁多，通关时长10小时+，并且还有原创的武将争霸和群雄逐鹿模式，二周目三周目也绝不会无聊。这个游戏在立项阶段我就是以超越经典的《伏魔记》为目标的，所以倾注了非常多的心血，整个2006年的暑假基本都在电脑前渡过才完成了游戏的初版，再花费数个月时间修复Bug和增加新模式。在这款游戏制作的过程中，不仅我自己会反复玩自己的作品，而且还鼓动班上很多同学一起玩（班里毒瘤），听从了他们的意见对一些关卡进行增强和削弱，大大提高了整个剧情的流畅度，告别了传统RPG需要大量垃圾时间练级的桎梏，将玩家更多的时间解放到了支线任务和寻宝中来。

软饭： *看来还是“宝剑锋从磨砺出，梅花香自苦寒来”，那个年代做出一款游戏也确实需要付出很多。那么多的步步高游戏作者都没你出名，你觉得自己不同于其他作者的点在哪里？*

柴梓： 恒心和毅力吧。因为我自己常常是站在玩家的角度去思考问题，我觉得一个游戏烂尾对于玩家来说伤害是非常大的。那个时代都是学生们在帮步步高公司做游戏，大家的时间都非常少，而且作者们的水平又参差不齐，所以出了很多半成品游戏。而我除了《英雄战士》这款游戏烂尾了，其余都做出了完整版（新伏魔记完美结局版、HERO坛、校园传奇、赤壁之战），这也是当年我的粉丝众多的原因之一(＾－＾)V。

软饭： *听说你高中毕业之后就离开了步步高游戏板块，后来还有做游戏吗？*

柴梓： 当年的我年少轻狂，和论坛上一些人闹矛盾就宣布永久性退出，而我也确实兑现了诺言（好像顺带黑了某位当年半退不退的作者），在大学里潜心做魔兽RPG地图去了，后来做出了一款真三AI地图（娱三国无双），在浩方对战平台享有专房。本以为能扬名天下，然并卵，没推广起来o(*￣▽￣*)o。现在我已经研究生毕业啦，是一名游戏策划（对，就是之前说的国产坑爹手游的策划），在搬砖的同时，在业余时间不忘给粉丝们带来福利，那就是伏魔记的彩色版复刻（PC安卓双平台，iOS开发中）！

软饭： *哇塞，这满满回忆的感觉！整个人都燃起来啦！你已经完成了这款游戏吗？现在还有什么别的计划吗？*

柴梓： 是的，这款彩色版《伏魔记》是我和另外2位小伙伴小源和豆子合力完成的。目前手机版还处于优化当中，但是主支线剧情已经做完，和原版完全相同，并支持触屏和按键两种操作模式，想要体验的朋友可以加我们的玩家群514973513或者进入百度伏魔记吧查看置顶帖下载。但是《伏魔记》毕竟是步步高官方的版权作品，我们仅仅是复刻着玩儿的，接下来我们将要复刻的是我当年的作品啦！《赤壁之战10周年复刻版》即将来了！亲爱的玩家们，你们在哪？

软饭： *感谢柴梓接受我们的采访，预祝《赤壁之战10周年复刻版》正式发布！不知今天的采访有没有激起大家对于旧日的回忆呢？*









左上 当年步步高还曾推出过触屏版的电子词典

左下 在不同的电子词典上，游戏的画面也有小小差别。

右上 新版本的游戏画面明显加强了不少

右下 在战斗风格上，游戏本身已经脱离了《仙剑》的风格，但游戏本身加入了更多的RPG Maker元素

网络奇兵——跨世纪的震撼回归

文 | 无声畅游



2015年被誉为游戏史上的梦之年（year of dreams），《最后的守护者》《莎木3》《最终幻想7复刻版》《仁王》等一干被玩家调侃为“有生之年”的作品，居然统统变为了现实。而就在2015年行将过去之际，又一个早已消逝在玩家记忆中的小众口碑系列公布了最新作品，并且在PC游戏圈内引起了一定的轰动，这就是《网络奇兵3》（System Shock 3）。作为上个世纪的遗产，这个系列在经历了一段颇为曲折离奇的历史之后，居然还能在今天重见天日，不能不说是一个奇迹。

时间回到1994年，那时的游戏业跟现在完全不同，游戏还是通过软盘传播的，《毁灭战士》和《文明》统治着一切，就连Windows 95都还不存在。暴雪才刚刚打出点名气，而一家名为Looking Glass的工作室却已经凭借革命性的“地下创世纪”系列而有了很高的知名度。这家公司聚集了一大批有才华的创作者，希望抛开奇幻题材，接着开发一款更具沉浸感的科幻游戏。也就是在这一年，一款名为《网络奇兵》的第一人称冒险动作游戏诞生了，与之相伴的还有整个系列的招牌反派角色——妄图毁灭地球的人工智能SHODAN。

一开始，很多媒体都认为《网络奇兵》不过是一部毁灭战士克隆作，在众多像素堆砌的走廊里，游荡着各式各样的怪物，包括被改写了程序的机器人，因植入式控制神经损坏而变异成僵尸的人类。然而两者的相似之处仅止于此，因为《网络奇兵》还具有当时射击游戏少有的角色扮演要素，它为玩家提供了一个物品栏用于存放各类道具，并且可以从敌人尸体上搜刮战利品。玩家的移动有点笨拙，因此使用了光标来与场景中的物品进行交互。总之，《网络奇兵》是一款需要你时刻谨慎小心才能生存下去的游戏，而非依靠发达的神经来拯救世界。你要时刻隐藏在阴暗处，战斗中则需要进行周密的计划，同时还要学习掌握哪种武器对付哪类敌人的效果最佳。

不过，真正令《网络奇兵》有别于其他同类作品的地方在于其独特的剧情交代技巧。Looking Glass并没有采用任何形式的对话树，而是创造了一套交互式的叙述方式，它不需要玩家与任何NPC交谈，而是依靠探索来挖掘故事。在一段简短的开场影像交代了游戏的前情提要外，玩家即置身于一座太空站之中，接下来他得搜集散落的电子邮件（录音磁带）来了解该去哪儿，该做些什么。在近些年里，这种依靠搜集线索来指示下一步行动的剧情叙述技巧已成为一大主流。

尽管拥有诸多创新之处，但蹩脚的操作方式却拖了它的后腿，真正将这个系列推向经典地位还要等到1999年的续作。五年的时间足以使《网络奇兵2》彻底改头换面，而且比前作还要凶险许多。如果说前作虽具有一定的恐怖要素，但本质上还是一款需要动脑的动作冒险游戏，那么二代则带来了纯粹的恐惧，玩家始终置身在一个妄想而无助的境地，与可怕的怪物战斗，甚至还会遭受幽灵（数字化）的缠扰。

SHODAN也回归了，而且戏份更多，更加恶毒，它最初伪装成一个人类，利用玩家对付她自己的敌人，最后在一个堪称游戏史上最经典的剧情反转中揭示了自己的身份。对此，时任创意总监的Ken Levine希望续作打破以往游戏中好人就是好人的固有观念，毁掉游戏角色之间的信任感，不仅是让游戏中的人物，还要让玩家本人也感受到被利用、被欺骗的滋味。

由于采用了全新的引擎和改进的用户界面，《网络奇兵2》的技术表现力比一代要好得多，它还引入了一套技能树系统，以决定玩家角色的发展方向，你可以当一名壮汉，用先进武器草割敌人，或是作为一名黑客，潜藏在暗处控制炮塔对付敌人。虽然这种RPG要素不算新颖，但这套升级系统却与游戏那种噩梦般的环境氛围搭配得十分完美。

一代在场景设置上偏重于让玩家运用战术来克服障碍，二代则提升了紧张感，玩家通常要躲在一个储藏柜里，而怪物就在你的身旁游荡，运气好的话，它也许会走开。你所身陷其中的Von Braun号飞船，本身就是一个完美的恐怖场所，到处都是天花板上的吊尸、杂乱的舱室、失控的机器人，还有一具具人类尸体，他们宁愿开枪打死自己，也不愿沦为SHODAN的奴隶。

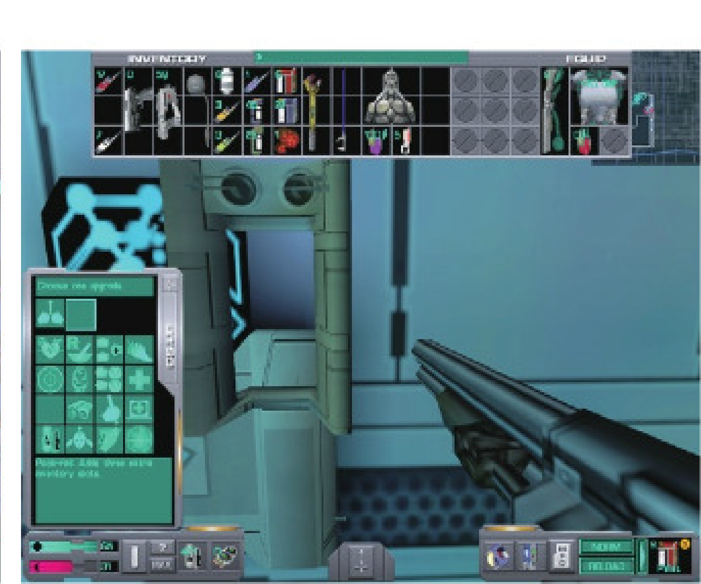
可搜集的音频日志不仅仍是引导玩家前行的重要工具，它同样加强了Von Braun号飞船的恐怖气氛，它慢慢揭示出这里曾发生了诸多的背叛事件，陷入偏执妄想状态的船员们在异形侵占飞船之前就开始相互猜忌，内斗不止。这些日志记录给这艘太空飞船注入了一种历史的沉重感，这里的船民曾亲如一家，彼此信任，却又在转瞬之间反目成仇，相互厮杀，这无疑在恐怖层面上又增添了一丝悲剧色彩。

可惜的是，《网络奇兵2》赢得了口碑，却在商业上彻底失败了，Looking Glass也在一年后倒闭了，但是对于另一家合作开发厂商Irrational Games来说，这却是它的第一部作品。Ken Levine可不想就这么放弃，他很快向EA寄送了一份续作推销材料，在这份只有两页的提案中，简要地介绍了本作将如何延续前作的悬疑结局继续发展。不出意外，这份提案遭到了EA的拒绝。之后，Irrational又连续取消了其他几个项目，这让Levine再次打起了《网络奇兵》的主意，他希望通过一部精神续作来传承《网络奇兵》那招牌式的自由叙事技巧，这就是《生化奇兵》（BioShock）。

《生化奇兵》的首个演示版本是在2002年为Xbox一代制作的，当时使用的还是Unreal 2引擎。不过这个demo所展示的场景一开始并不是现在我们所熟悉的那个水下城市Rapture，它发生在一艘异形横行的太空站内，这与《网络奇兵》的设置几无二致。不管这是否出自他本意，Irrational正在开发具有《网络奇兵》血统新作的消息还是迅速传播开来，事实上，这一时期有很多新人都是抱着开发《网络奇兵》精神续作的美好愿望前来应聘的。要知道，这个项目一开始只有六名开发成员，过了两年，开发人数就上升到60人，更有利的是，Irrational在2005年末被2K正式收购。可是，这也让Kevine倍感压力，他必须保证这部新作获得成功。为











上左 初看之下，《网络奇兵》只不过是万千Doom仿制作中并不起眼的一员，然而这却是一部超越时代的作品，影响了无数的后来者

上中 当电子邮件录音是本作引入的一大创新之举，它革新了游戏剧情的交代方式，极大地加强了游戏的沉浸感

上右 物品栏设置为游戏注入了更多管理和思考的成分，该作也是最早成功混合了FPS和RPG这两大流派的作品

下左 二代一开始着力刻画出一副船员们其乐融融的景象，这将与他们之间随后的相互撕咬形成强烈的反差

下右 如影随形的SHODAN时刻给人带来一种压迫感

此，他不得不彻底废弃了《网络奇兵》特有的赛博朋克背景设定，转向了后来为人熟知的反乌托邦题材。对成功的迫切渴望和开发截止期的临近给他带来了双重压力，这种压力也给他和设计人员之间的关系造成了伤害。在一次会议上，有人提到是否能参照《网络奇兵2》中善于闪避的机械忍者设计一个角色，Levine立即扔下他的眼镜咆哮道：“我TM不想听到任何有关机械忍者的东西。”

可以说，《生化奇兵》就是《网络奇兵2》精神续作这一初始开发目标和迎合大众市场的现实需求之间不断碰撞产生的产物。最后，当BioShock于2007年正式发售时，赢得了媒体的一致好评，销量也非常不错（毕竟是新IP）。Kevine的目标虽然达到了，可是还没来得及松口气，整个工作室就分崩离析了，很多成员为了摆脱Kevine的阴影，离职后成立了2K Marin，Irrational本身也更名为2K Boston和2K Australia。

Irrational的撤编（后来又几经反复，当然这些都是后话）意味着凡是与《网络奇兵》扯上关系的一切注定充满了shock，至于《网络奇兵》本身这个IP的动向更是扑朔迷离，根本就没有人知道谁拥有它的版权，原来EA早就随手将它扔给了密歇根州的一家保险公司，对于一款曾影响了无数后来者的超越时代之作品，这实在有些悲哀。幸运的是，这并不是它的最终结局，总会有人惦记着它。一家来自华盛顿州（美国城市）的小公司Night Dive，经过多方查证终于找到了那家保险公司，并立刻动手买下了网络奇兵的版权。更幸运的是，一位昵称“Le Corbeau”的法国人在网上免费发布了《网络奇兵2》的补丁包，可让它在最新的机器上完美运行。就这样，《网络奇兵2》于2013年2月在GOG平台上重见天日，并立刻在社区引起了强烈的反响，Night Dive也开始逐渐有了名气，之后一直从事老游戏的翻新工作（而且专门搜罗《无声狂啸》《第七访客》这样的小众游戏），迄今已发布了80多部作品。CEO兼创始人Stephen Kick当初在给公司起名时，即寄寓了在海底潜泳时发现埋藏的宝藏之意，而《网络奇兵》就是他挖掘的第一块宝藏（要知道，在未上架之前，《网络奇兵2》一直是GOG上登录请愿呼声最高的游戏）。

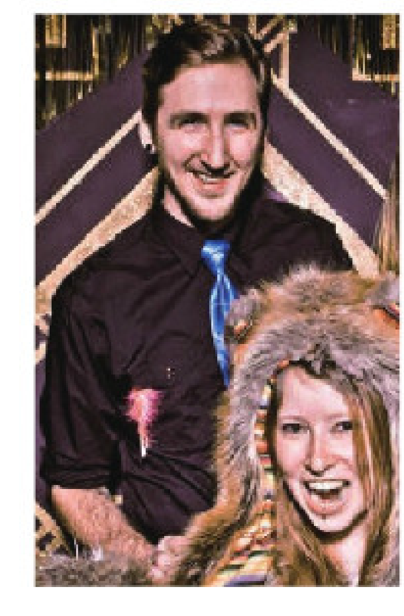
如果你认为《网络奇兵》的故事已到此结束那就大错特错了，又一家名为OtherSide的新生公司在2015年粉墨登场了，它先是于年初在kickstarter成功众筹了《地下创世纪》的精神续作，又在年末突然公布了《网络奇兵3》。不过，它并没有像人们预料的那样同步开通KS筹款，更没有放出任何实质性的情报。这既激起了广泛的兴趣，也引发了更多的疑问：一家刚成立的小公司如何可能同时开工两部作品？Night Dive才刚刚为人所知，怎么又冒出来了一家制作商，那么《网络奇兵》的版权究竟属谁？还有最重要的一点，OtherSide究竟是什么来头，竟敢接过这样一块烫手的山芋。

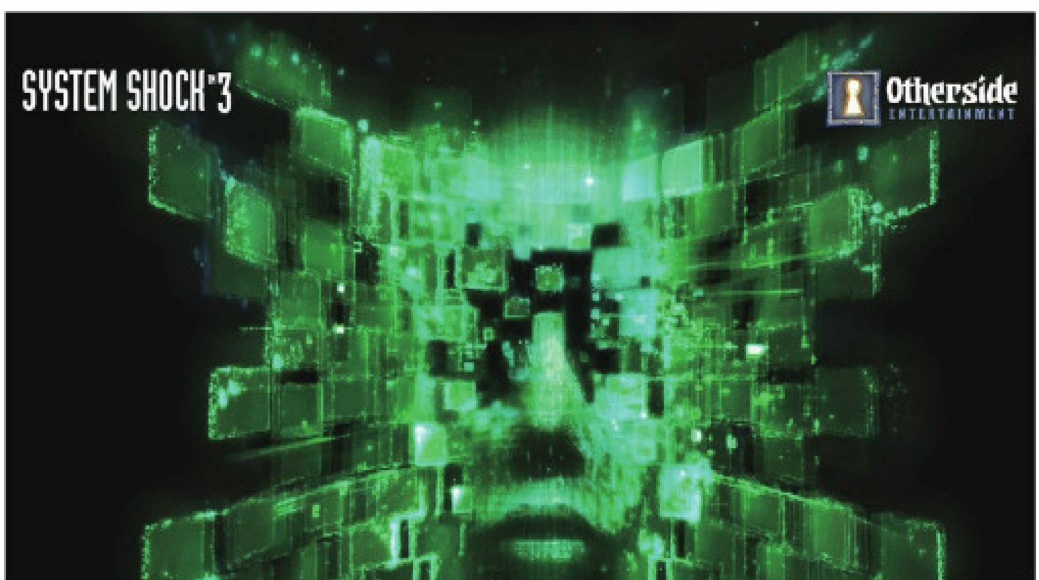
实际上，OtherSide的底气正来源于它自诩拥有的Looking Glass纯正血统，其灵魂人物便是Looking Glass的创始人Paul Neurath，正是在他的感召下，再度召集了一批《网络奇兵》的原班开发人马，其中包括Nate Wells（二代资深美工）、Waters（一二代首席概念设计师）。而它的开发授权正来源于Night Dive，后者毕竟是以移植为主业，它深知自己没有开发新作的实力，也不像大发行商那样难以打交道，当然愿意与有意者合作。两个无关紧要的小公司这么一次简单的合作，便为业界带来了又一次“震荡”。

至于Ken Levine，自打《网络奇兵3》公布以来，又有不少人将他与这个名字联系在一起，虽然他表面上对SS3并不以为意，但从他的下部新作仍将以科幻人工智能为主题来看，这类题材依然是他的真爱。









上左 Ken Levine在推销《网络奇兵3》失败之后，转而设计了又一部伟大的作品《生化奇兵》，而它与《网络奇兵》之间有着斩不断的联系

上右 《死亡空间》是又一个与《网络奇兵》在风格上颇为相似的作品，而它的发行商正是当初彻底放弃《网络奇兵》的EA

下左 华盛顿州的一对夫妇Stephen Kick和Alix Banegas以购买《网络奇兵》的版权为契机，成立一家专门翻版经典老游戏的小公司Night Dive，迄今已推出80多部作品，当然，这一数字还会不断增加

下右 2015年末的一场倒计时事件，再度引发了公众对《网络奇兵》的兴趣，即使有人从一开始就破解了这个以“3”为主旨的倒计时新作，那也是OtherSide故意为之，这显然是在向《网络奇兵》的黑客主题致敬



和萌萌哒动物队友一起自由的战斗吧

文 | 科曼奇复兴计划

孤岛惊魂：原始杀戮
Far cry Primal
制作： Ubisoft Montreal
发行： Ubisoft
类型： 第一人称射击
发售： 2016年2月23日
平台： PC/PS4/XBOX ONE

一家游戏公司，如果上了市，就要对股东负责，负责的方式就是不断情愿或不情愿的出某些卖座游系列的续作。育碧就是这样的公司，而《孤岛惊魂》就是这样的一个游戏系列。一个引擎，改改贴图，重新编排下故事和AI脚本，加一点新的噱头，就可以出一款新的游戏糊弄董事会和消费者。然而意外的是从3代开始，《孤岛惊魂》系列就一直如法炮制，却屡次得手，这让我们不得不开始反思，出发点不正经就一定做不出好游戏么？这不，新公布的《孤岛惊魂：原始杀戮》看上去不也挺不错的嘛……

冰河时代的“德鲁伊”

本次孤岛危机并没有加数字，很明显的说明这是一款和《孤岛危机：血龙》一样的外传资料片性质的作品。和〝血龙〞一样，本作一样没有多人模式。用官方的说法是〝聚焦于故事本身，而非游戏机制〞。因为游戏的机制其实基本就是3代以来的那一套“开放地图+屠杀野生动物+据点占领”。只是本次的背景设定实在是过于的反传统。一款〝突突突〞游戏干脆连枪械出现的可能性都没有，让人不禁怀疑这游戏还怎么能让人玩下去。

但是在看过一系列的演示后，官方给了玩家他们的答案，那就是让玩家变身〝德鲁伊〞。是的，本作主角感化动物的能力可以让生活在旧石器时代和新石器时代的所有原始人以及“刀塔”和《魔兽世界》里的德鲁伊都羞愧到自杀。无论是天上飞的地上跑的，主角只需要喂他们点东西，然后把手心对着他们若干秒，说几句我们听不懂的土著语，这些动物就会立刻收起獠牙，对着主角卖萌。在另一个演示中，主角躲在草丛里吹起了口哨，然后从空中飞过一只猫头鹰，它可以与主角共享视野，标记区域内的敌人，并空投燃烧弹烧死敌人，或者直接一个空降锁喉秒杀某些高威胁的敌人。这种强大的支配力量使得《原始杀戮》的游戏重心从前作搜集和升级各种给样拉风的枪械和载具变成了支配各种属性的萌萌哒动物队友——有会潜行的金钱豹，有擅长单挑的剑齿虎，有身宽体胖的黑熊，还有翱翔天空可以为玩家提供UAV侦察和打击服务的猫头鹰（好了，别再问我为啥是猫头鹰，我也不知道他们是怎么想的）。总之从目前的演示看，《原始杀戮》还是十分有意思的。它更像是第一人称的《怪物猎人》或者《潜龙谍影5》。玩家左牵黄右擎苍，说着我们听不懂的土著语，拿着石头和兽皮做的各种武器与各路野生动物以及敌对的部落进行着无休

止的撕逼。你甚至都不用费心去注意主线剧情是什么，只需要记住你是个德鲁伊，你要活下去，就够了。当然，除了主线，官方还准备了多种的史前生物供你收集，还有散落在地图各处的小图腾和小壁画等待有强迫症的玩家为100%完成度而奋斗。

迫于时代背景的限制，你能用的武器大体也就是弓箭、锤子、投枪以及各种各样的陷阱。当然这些也不是一开始就有的。游戏完全照搬了前作的升级养成系统。只不过将技能分配分成了若干个路线，虽然我们都知道这种机械的划分其实和前作一样，并没什么卵用，但细看的话这次的升级是围绕着武器进行的，也算有点新意吧。你也可以像前作一样不断地屠杀各种史前生物，然后割了他们的皮用来升级你的武器和装备，只是这次，再也不会有动物保护组织跳出来指责制作组了（干的漂亮，UBI）。

其他的部分？我看不出来和前作有啥不同……

除了别有新意的“德鲁伊”设定，游戏的其他部分我看不出和《孤岛危机3》《血龙》和4代有任何区别。同样的地图探索模式，同样的“灯塔”设定（只不过信号塔变成了篝火），同样的“占据点”的支线流程，同样的打击感。连骑大象的动作都和《孤岛惊魂4》相同。游戏过场动画的方式也像极了前作。正想我前面所说，《原始杀戮》本质上是一个资料片性质的作品。或者说，它和“血龙”一样都只是个官方做的MOD。这正表明了育碧蒙特利尔制作室在《孤岛惊魂》这个系列上已经有了一整套的商业和技术上的套路。可以快速的运用同一套引擎制作不同风格但本质相同的游戏。但是就像我前面所说，这并不是坏事，因为它屡次得手，说明这套机制被历史证明是十分有趣且长盛不衰的。因此从这个角度看，《原始杀戮》的游戏体验虽然很难说有多么惊艳，但是绝对不会差到哪里去。毕竟前面有3个同一模式的游戏在那里摆着。你可以说游戏无聊，但绝对不能说它不好玩。不过其国内248元的定价我认为真心有点高。毕竟这游戏没有多人模式，而且其游戏体验应该与3代和4代以及“血龙”并没有什么太大的不同。硬要让这个没有多人模式也没有地图编辑器的MOD当3A大作的确是有点拼。希望育碧能够长点心，别为了股价把自己的名声都挥霍干净了。P





左上图 为了突出肃杀的冰河时代效果，游戏色调以灰和黄为主
左下图 在《原始杀戮》的游戏设定下，玩家可以惬意的蹲在草丛里，选一头自己中意的野兽，然后放出去让它咬人
右上图 你好，我是萌萌哒剑齿虎，用完了记得喂我哟！
右中图 猫头鹰不但可以和玩家共享视野，帮助玩家标记敌人，还可以杀死指定的敌人，后者可以理解，可是谁能解释一下共享视野是怎么做到的？
右下图 在本作中玩家可以与猛犸象正面对战，它除了比4代的亚洲象更大更耐打外，我没看出有啥不同









换个方式，更灵活的完成任务

文 | 科曼奇复兴计划

杀出重围：人类分裂
Deus Ex Mankind Divided
制作： Nixxes Software Eidos Montreal
发行： Square Enix
类型： 动作角色扮演
发售： 2016年8月23日
平台： PC/PS4/XBOX ONE

《杀出重围4》跳票了，发售日延期到了2016年的8月23日。不过官方还是在一系列的活动中放出了游戏的更多演示视频。从视频中我们可以看到与前作相比，本作将融入多种游戏模式，使其变得不像前作那么“RPG”化了。

多种元素全面融入

玩过《杀出重围3》的玩家都知道，3代虽然号称“融入了多种游戏元素”，但是实际效果却非常糟糕。具体表现为主角亚当简森的动作比较僵硬，暗杀动作脚本化，射击感十分一般，武器组合系统来自上世纪。可以说，《杀出重围3》作为RPG绝对是神作，但作为动作或者射击游戏是完完全全的不及格。最终使得玩家们纷纷选择潜行路线，从而让“多方式通关”变成了一句空话。反思其原因，无非就是除了RPG的部分外，在其他游戏部分上制作组并没有“与时俱进”，将一些酷炫的新玩意儿引入游戏机制。

因此在4代的演示中，我们看到制作组在这方面做足了功课——几乎融入了游戏史上所有第一、第三人称动作和射击游戏中的经典设定。例如《细胞分裂》的快速掩体切换，《孤岛危机》的即时武器改装，《使命召唤》的厚重射击感，《英雄本色》的慢动作模式……更重要的是制作组将这些系统和谐的融合到了游戏中，使得游戏的动作和射击表现已经完全脱胎换骨，十分的流畅。3代最让玩家们诟病“僵硬的RPG游戏”已经一去不复返。甚至可以这么说，《杀出重围4》很有可能会成为2016年度的最佳动作射击游戏，尽管这听起来有点怪。

强化，更多强化！

其实大家在玩《杀出重围》系列的主要原因就是两个字——“强化”。无论是传统的1代和2代还是前传性质的3代，《杀出重围》一直以改造人为故事的核心噱头。玩家扮演的超级战士因为接受过强化改造而顺理成章的可以上天入地无所不能。因此顺应民意，本代除了保留前作经典的透视、“嘴炮”（对话分析功能）、“伊卡洛斯着陆系统”、“台风”等逆天技能外，还加入了许多许多新的强化技能。例如特斯拉发射器可以瞬间放出电网电晕最多4名敌人；纳米飞刀，可以将敌人钉在墙上，也可以遥控爆炸；“伊卡璐斯冲刺”可以让主人公像流体一般快速运动到一个位置并撞晕落点上的敌人；“远程侵入”可以让玩家远距离“黑”进摄像头、大门和炮台等设施；当然还要隆重介绍“泰坦模式”，可以瞬间硬化主人

公的躯体，使其变成“人肉坦克”。作为一个RPG游戏，这些技能肯定不会白送给玩家。需要玩家不断地升级加点。然而有了动作和射击系统的全面强化，相信升级加点的过程也会比前作更加愉悦。而且加点上的抉择也会定义玩家的游戏风格。可以看到，本代增加的诸多强化系统比起前作单纯的让玩家“作弊”，更倾向于定义玩家的风格。例如电网和飞刀比较适合潜行，冲刺和“泰坦”更适合“突突突”爱好者，“远程侵入”则主要是为控制流的玩家所准备。官方希望通过这些强化设定以及游戏动作/射击机制的不断完善，真正实现“多方式完成任务”的理念。

仍旧是个RPG

但是各位RPG玩家们不用担心，虽然大大强化了动作、射击和技能，《杀出重围4》仍然是一款RPG游戏。首先它仍旧继承了前作很多的RPG化的优点，比如升级加点、“嘴炮打Boss”，还有完善的商店和跑图系统。更重要的是游戏的剧情比前作更加复杂，而且官方承诺在本作中，不再只给玩家一个简单的“选个按钮”的多重结局，而是会像经典的RPG游戏一样，将影响结局的因素打散到游戏流程中，玩家的一些小选择很有可能会影响游戏的最终结局。

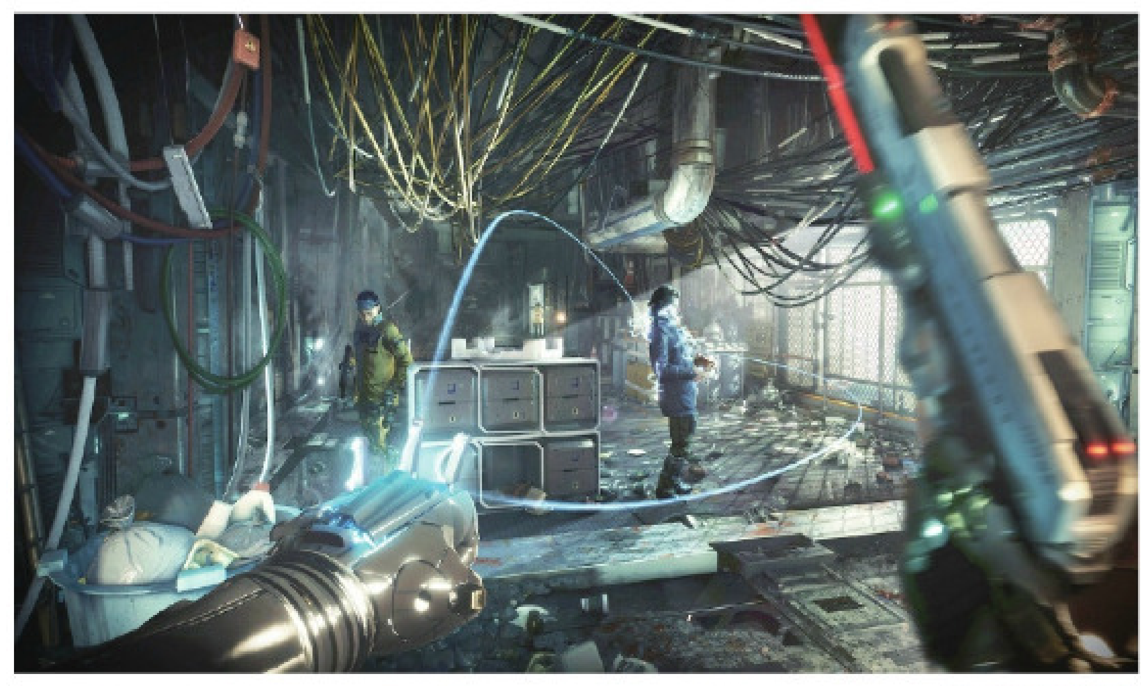
本作的剧情也十分引人入胜。4代剧情发生在3代剧情两年以后。官方强制选择了前作的“沉默”结局。即在3代的南极基地混乱后，亚当简森选择了炸毁平台，毁灭一切证据，让世人去猜测到底发生了什么。结果这导致了普通人类和强化人类的分裂。诸多强化人类受到了各国政府的追捕，于是他们各自建立了不受政府管控的聚落。而简森在南极事件幸存后，离开了塞拉夫科技，加入了一支由国际刑警组织组建的特殊分队，致力于打击因为强化而引发的新的恐怖主义问题。然而从现在公布的演示视频来看，看似毫无联系的恐怖袭击背后似乎有一个新的秘密组织在控制这一切，而与其相关的人都遭到了陷害甚至远程义肢的劫持。背后究竟隐藏着什么阴谋，这一切都等待着玩家去探索。

就目前的演示来看，《杀出重围4》是一款十分值得期待的游戏。而制作组突然跳票又为这款游戏的未来增添了少许的不确定性。如果游戏能够保持演示视频中的水准的话，相信它肯定会成为2016年最佳的射击动作RPG游戏。

左上图 老式RPG物品栏改枪不够酷炫？改成《孤岛危机》风格的怎么样？
左下图 看着这哥们眼里充满各种不服的站在主角面前，我们就知道又到了备受好评的“嘴炮解决一切”环节了
右上图 电击网可以瞬间瘫痪4名敌人，妈妈再也不用担心我潜行被发现啦
右中图 远程侵入可以远距离控制摄像头、炮台等电子产品，从而让游戏的玩法进一步丰富
右下图 3代剧情过去两年后，各国政府已经开始全面戒严，提防可能出现的强化人恐怖分子

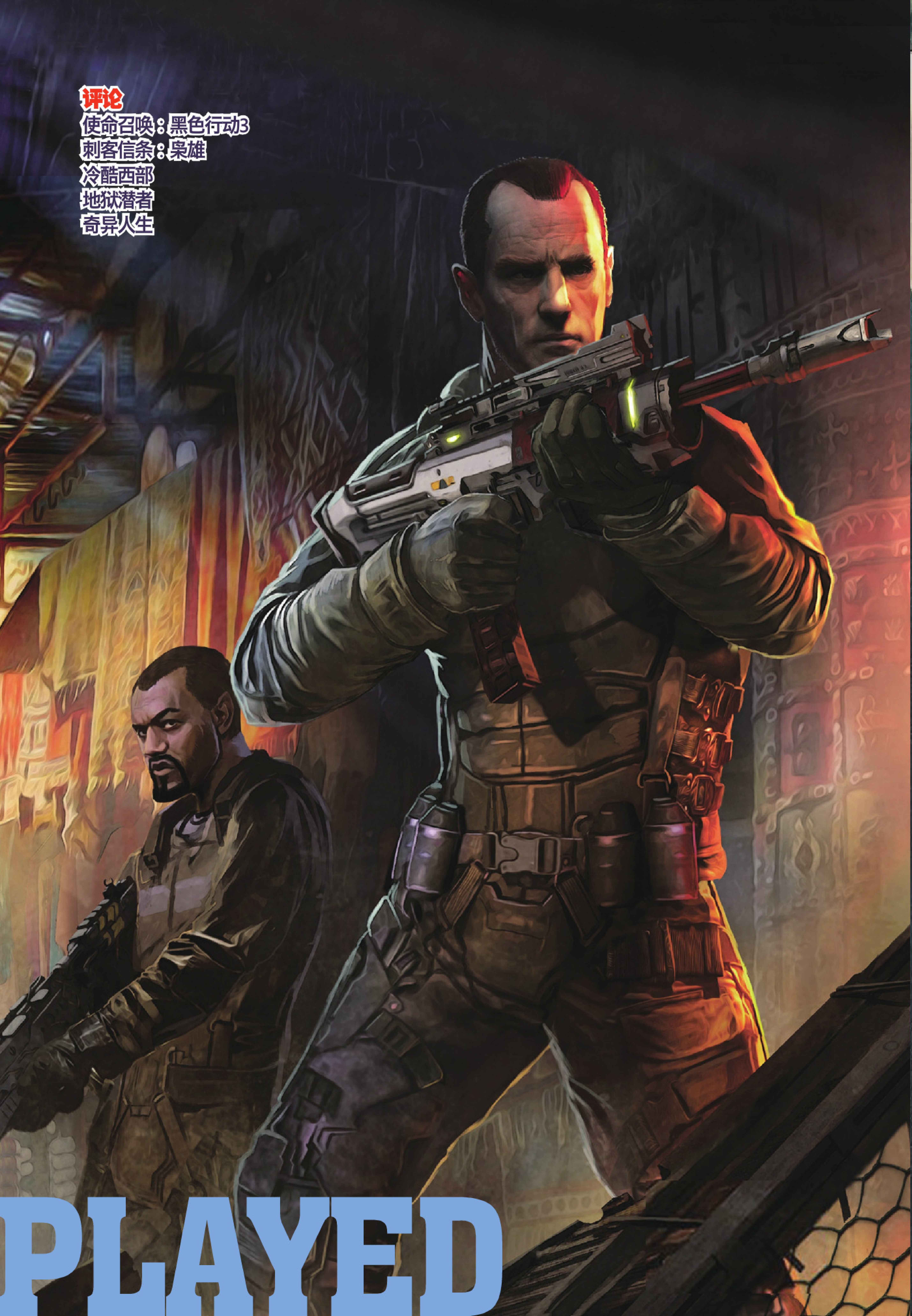











评论
使命召唤：黑色行动3
刺客信条：枭雄
冷酷西部
地狱潜者
奇异人生
PLAYED

要什么单人模式!

文 | 科曼奇复兴计划



在经历过漫长的轮班制作后，“使命召唤”终于又轮到了以“魔怔”著称的Treyarch（简称T组）“主刀”，本以为身为“老油子”的T组会为我们奉献一部完美的《黑色行动3》。然而实际游戏的体验则像过山车一般：多人模式和僵尸模式堪称完美，单人模式却十分无聊。这倒让我想起了当年“使命召唤”大战“战地3”时代“战地粉”经常挂在嘴边的一句话“要什么单人模式！”。

使命召唤：黑色行动3
CALL OF DUTY: BLACK OPS 3
开发： Treyarch Beenox
发行： Activision
类型： 第一人称射击
平台： PC/PS4/Xbox One
发售： 2015.11.5
售价： $39.99

“魔怔”大了的单人模式

众所周知，动视为使命召唤正统作品（这里不包括CODOL）配备了3个超豪华制作阵营：热爱歌颂美式英雄主义的Infinity Ward（“现代战争”系列），以美剧风见长的大锤（去年靠《使命召唤11：高级战争》获得好评一片）和喜欢搞魔怔阴谋论的Treyarch。而T社的魔怔阴郁风又以其极高的历史跨度、充满阴谋论气质的故事背景和匪夷所思剧情走向，深得广大阴谋论宅男的喜爱。游戏发布前搞点神秘倒计时，剧情中没事儿给主角洗个脑变个精神病，让前代主角配角活个八九十岁乱入到本代都让广大死宅兴奋得不要不要的。然而这次T社明显是被之前的胜利冲昏了头脑而走火入魔，弄出魔怔的气氛，却忽略了逻辑性，最终整出了“使命召唤”历史上最混乱的剧情。

其实《黑色行动》的剧情真的很简单，简单到可以用一句话概括：一群脑后插芯片的未来战士因为芯片被一个中二人工智能控制而变成变态杀人狂。类似的剧情曾在《杀出重围3》以及《二进制领域》中出现过（只不过后者人工智能控制的是真的机器人而不是人类）。但是玩完整个“黑色行动3”的剧情下来却给人一种“这是什么玩意儿啊”的不适感，T社这次没有把握好叙事的节奏和脉络。

如果从我刚才的剧情简述来看，正确的叙事顺序应该是主角一行人发现之前的恩师疑似叛变，随后展开调查和追捕，最后发现其叛变不是本人意愿，而是脑中的芯片被黑绑架了其意识，随即主角大义灭亲阻止了事态的进一步恶化，并找到了幕后黑手拯救了世界。这本来是一个十分标准的好莱坞电影套路，虽然并不出彩，倒也没啥问题。但是T组为了搞出魔怔的感觉，非要将这个主线和“54长生

军都该死”“尼罗河联盟是什么鬼”“前作大反派干了坏事还留名”“金发妹子的大学历史课论文乱入”以及《盗梦空间》风格的潜意识投射杂糅在一起。使得整个游戏的叙事虽然充满神秘感，却十分的混乱，玩家一会儿被带去给54长生军的老大“剁手”，一会儿去帮着在尼罗河联盟搞政变。虽然这些剧情都是引出故事主要阴谋的必备铺垫，但是此次T社在这些铺垫剧情上有力实在太猛，反而让主线剧情显得可有可无。

前面对于主线剧情缺少必要的交代，而且暗示的线索隐藏的太深，导致很多玩家在稀里糊涂的打了几个小时之后完全不知道自己在干啥。直到故事快结束时，在金发妹子错乱的潜意识中百无聊赖的屠杀了几百个拿着未来武器的德国纳粹才含糊地知道了剧情最大反派中二人工智能。而这个本应该在剧情中最有深度的角色却成为了剧情中出场最少，智商最低，最可笑的部分。因为不知道自己是干啥用的，就叫嚣着“我要找到冰冻森林，我要嘛，我要嘛，我要嘛！”然后控制一帮“肉鸡”以及机器人大杀四方。当知道了自己就是个测试人情绪的程序的时候，又中二的大喊着“我不听，我不听，我不听，这不是真的”而继续大杀四方。这可能是射击游戏史上最低能的反派了。更可笑的是这个人工智能计划的幕后黑手却是个看上去老实忠厚，台词大义凛然到让人想哭，然后出场不到20分钟被连续杀死两次的某公司CEO中年大叔。T组的各位亲们，难道真的不能给这个大叔多安排点戏份么？哪怕有COD11里的凯文史派西大大一半的戏份也好啊。就这样，该重点反应的剧情一笔带过，本该一笔带过的剧情却成为了游戏的主要内容。所以玩完本作剧情模式后网络上玩家的反馈大体分为两种：1.“好深奥啊，完全看不懂的样子，让我再玩一遍；”2.“这到底是什么玩意儿啊？”这两种评价的其实都反映了本次剧情模式叙事不清的硬伤。相比之下，纯粹为了“玩情怀”而将游戏中人类敌人替换成僵尸的“梦魇”模式，其独立于正传之外的剧情反而显得有些意思。只是T社一直没有解释这些被病毒感染的人类僵尸是如何学会传送到主角脚底下复活这种高等技能的，但不管怎么样实际游戏的体验还是不错的。

说到体验，对于某些可以一拍桌子大喊“剧情是拿去喂狗的，老子不稀罕”的玩家，单人剧情的游戏体验依旧让人感到失望，关键就在于敌人的设定大大降低了游戏的节奏。众所周知的是，历代的COD，无论是二战、现代战争、冷战还是未来战争，永远维持一种极高的游戏节奏。这是COD系列独树一帜的重要卖点。无论玩家跟着队友/狗潜入，还是作为新兵进入满是敌人的战区，一定会有这种场景，让玩家瞬间面对大量敌人，然后拿着手中各种金光闪闪的武器或者呼叫各种牛哄哄的支援瞬间放倒一片区域内的敌人，然后推进到下一地区。要实现这点，首先你需要有一个宏大的场景，一堆酷的不行的武器或者空中/陆地支援；最后，也是最重要的，就是敌人和玩家的血量都要异常的低。以确保无论是敌人还是玩家，都是十分容易死，这样玩家在清空一个区域的敌人后才会有一种肾上腺素爆表的成就感。正是为了在降低玩家血量的同时确保玩家能玩得久一些，COD才独创了“喘气大法”让玩家在不受到攻击时自动回血，从而成为现在业界的标配。



左上图 正统剧情的混乱使得这个拿来混游戏时长的“梦魇”模式的剧情反而显得有意思了许多

左下图 包括我在内的大部分玩家玩到这关时都以为自己即将知晓隐藏在事件背后的真相，然而我们跟着这个妹子打了半天的纳粹之后才意识到T组根本没把事情真相说清楚

右图 这名可怜的大叔出场不到20分钟就被连续弄死了两次，而直到他第二次死了我都没弄清楚他到底是干啥的……

而在《黑色行动3》中，虽然玩家还是有喘气大法，但是敌人却变得异常“刚猛”。人类玩家在本作的出场概率只有约50%，剩下的50%由机器人和各种长相怪异的大型机甲组成，这似乎也说得过去，毕竟是未来战争。但是身为四肢全被改造，手拿各种高科技武器的主角，对付这些机器人却异常艰难。武器直射的话，高攻击武器都无法一枪打烂小型机器人。火箭筒的装填速度太慢而且玩家还要考虑留着对付巨型机甲。大型机甲的护盾设计更是先进的过头。它的反制系统需要玩家首先拿武器持续射击其反应核心使其失效，然后要在它重启的时间里用火箭筒连续轰炸。如此2到3轮才能放倒一个大型机甲。而且请记住，你并不是在打一个没有反抗能力，对你说“我们为和平而来”的东西，而是一个扛着4挺机炮和一把电磁轨道炮，不断移动分分钟可以把你送回存档点的巨型怪物。游戏中多次出现这种冗长的“人机大战”使得的整个游戏的节奏骤然下降，是的BO3从爽快的射击游戏变成了日式动作RPG游戏的Boss战。每个场景玩家花费的时间和重试的次数的提高，对于COD这种快节奏为核心的射击游戏来说是致命的。虽然T社加入了诸如机器人自燃、远程控制、纳米昆虫等酷炫的强化技能力图让玩家在延长的游戏时间中有更多酷炫的事情可做。但是技能CD很长，一套技能往往是对步兵好用的对机器人不好用，对机器人好用的对步兵又不好用，当然这些技能对前面提到的大型机甲都不好用，结果是游戏节奏因为玩家的“等技能CD”被进一步的拖慢，从而使得本作剧情模式单人过关的体验可以说是史上最无聊的COD单人剧情。除非你能拉3个好基友携带不同的强化技能通过合作来加快游戏节奏，你才能找到战役部分的真正乐趣。然而话说回来，既然我能凑齐3个基友，为啥不去打僵尸模式呢？

诚意满满的僵尸模式

由于上一作中大锤制作室抢先推出了EXO僵尸模式，算是抢了《黑色行动3》的“未来风”饭碗。因此本作T组巧妙地绕开了“未来风格无限打僵尸”这种模式，而是分了“两步走”的策略。首先，我在前面提到了，T组将单人战役的重新排列组合，将其中的大部分人类敌人变成了僵尸，从而重新制作了一个剧情模式，即“梦魇模式”。梦魇模式的剧情与主线剧情没有直接联系，你可以将其想象成两个互不相关的平行世界。从实际效果看，T组没有在这个模式上下太大的功夫，很多过长CG都有点糊弄了事的架势。似乎只是为了向玩家证明“我们搞未来风格打僵尸一样可以很好玩”。但是由于单人剧情的意外“玩脱”，梦魇模式的剧情相比于正统剧情却显得清晰很多。加上这个模式中的机器人出场频率并不是特别的高。因此个人认为这个模式的可玩度反而比剧情模式要高。

第二步是T组正统的“僵尸模式”。本作T组并没有继续之前僵尸模式的剧情线。而是重置了一个新的故事线，将时间拉回了50年代的风格。4个各自背负着杀人血债却逍遥法外的人意外的在一个满是僵尸的小镇中醒来，手上带有相同的烙印，周围是无穷无尽的僵尸潮。一个神秘的声音在不断地低语，声称知道这4个人所有的罪恶。这4个人必须要在活下去的同时弄清楚背后的阴谋。光是前面的剧情提要就足够吊起广大玩家的胃口了。加之游戏加入了各种各样的强化技能，玩家甚至可以通过一个特定的神器短时间内变身“恶魔”利用各种“非正常手段”尽情的屠杀僵尸。可以说作为使命召唤中僵尸模式的创造者，T组无论是在剧情上还是机制上都将僵尸模式推向了一个新的领域。



左图 为了防止和大锤的COD11“撞车”，本代僵尸模式的风格直接来了个史诗级大变革

多人模式：这才是游戏的本体

与剧情模式的混乱与无聊相比。本作的多人模式才是游戏真正的精华所在。早在《黑色行动》初代，刚刚展露头角的T社就展示出了对COD多人游戏独特的理解和独具匠心的地图设计。《黑色行动2》到现在仍旧是本作发售前评价和人气最高的COD多人游戏。到了本代，T组在总结了之前各个版本COD的经验教训的基础上融会贯通，让本代的多人游戏既有新意，又保持了其平衡性。至少我觉得，这是我近几年玩过的最“合理”的COD多人游戏了。

首先，游戏沿用了前作（COD11）的喷气背包设定。因为这样就可以在地图尺寸偏大的情况下依旧保持游戏的快节奏，另外也符合游戏的背景设定。但是与COD11那种喷气背包“不要钱”随便跳不一样，T社对于喷气背包的使用时长做出了限制，通俗的说，就是喷气背包是一个耗费蓄力槽的技能，从而间接限制了玩家使用喷气背包的频率。这使得喜欢蹲伏使用AR步枪和狙击步枪进行伏击的玩家（简称蹲坑党），不会再像前作一样被扛着轻机枪飞来飞去的超级战士打的找不着北。同时游戏也加入了例如踏墙跑这样的逆天技能，并在地图中设置了相应的墙面让玩家可以通过这些逆天的运动技能快速通行于地图的各个部分，从而又为喜欢SMG和霰弹枪的玩家提供了“绕后”的机会。

当然以上基础性的设计还都只是平衡游戏的小改动。本作多人模式最有特色的就是“专员系统”的出现。本作多人对战模式为玩家制作了9名行动专员，这些行动专员除了外形上各有各的酷炫之外，每人拥有两个特殊强化技能。玩家需要在游戏开始前解锁并选择扮演一名专员的并选定该专员的一个技能。在游戏开始后，该技能开始缓慢充能。玩家任何形式的得分（包括杀敌、占领、安放/拆除炸弹等）均可以加速技能的充能直至该技能充能完毕。然后玩家可以激活该技能并在规定的时间内使用该技能直至时间结束或者玩家死亡。说得通俗点，就是把《泰坦陨落》中的泰坦机制引入，只不过把泰坦换成了各种各样花哨的技能。不同的专员的两个技能都是一个偏向主动，一个偏向被动，但是总体都代表着一种战场定位。比如Outrider的技能“麻雀”爆炸弓和脉冲扫描，适合作为侦察兵绕后侦察敌情并偷袭敌人；Prophet的电弧步枪和时间倒流比较适合远距离蹲点阴人；Normand的“蜂巢陷阱”和“纳米复活”比较适合防守据点；而Firebreak的火焰喷射器和热浪则会在近距离的让敌人没有任何还手之力。这样任何一个玩家都能在战场上瞬间拥有一个狂拽酷炫吊炸天的技能，当扮演智能战斗机器人Reaper的玩家瞬间将自己的右臂变成一把火力凶猛的转轮机枪，或者扮演“单人火力小组”的Battery突然从背后掏出一把子母弹榴弹发射器“战争机器”又或是扮演以冲锋见长的Ruin一个鱼跃掏出两把足以毁灭附近一切物体的冲击匕首，这名玩家就瞬间具有了颠覆战局的潜力。同时这个系统又与COD经典的连杀奖励系统并行，从而产生了奇妙的化学反应，使得多人游戏在原有COD多人机制的基础上变得更加具有变数也更加刺激。

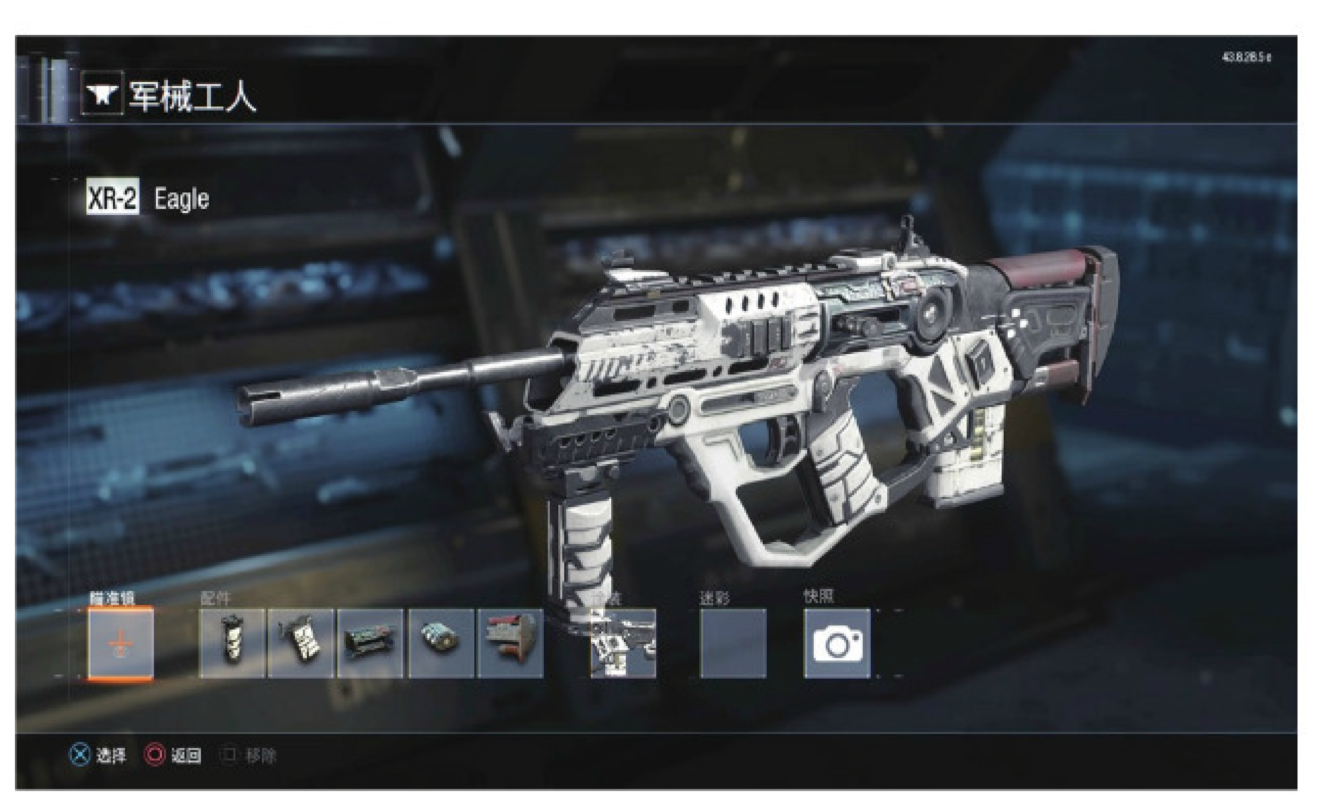
另外，本作的射击感、武器系统和地图设定沿袭了《黑色行动》一贯优秀的作风，熟悉《黑色行动2》的玩家可以很快上手。本作也沿袭了前作广受好评的自定义涂装和铭牌系统。玩家每场战斗结束后还可以赢取“密匙”，并在“黑市”菜单中随机解锁各种特典的枪械皮肤、玩家装饰等。当然如果你没有足够的“密匙”也可以通过充值点（氪）数（金）从而快速的获得这些炫（没）酷（啥）无（卵）比（用）的装备。

综上所述，《黑色行动3》是一款多人神作、单人无聊的射击年货。广大粉丝可能万万没想到在与《战地》系列“斗争”了那么多年后，T组最终将“使命召唤”做成了“战地”。对于国内玩家来说，本代“使命召唤”是系列历史上第一部“一定要买来玩玩”的游戏（你懂的）。至于那些还在吐槽玩不到单人战役的上世代主机的玩家也不必伤心了，因为你们玩不到的东西其实根本没啥可玩的。这就是一款对战游戏，你们要什么单人模式！P

左图 多人游戏每个技能都有颠覆战局的能力，更重要的是，这些技能都炫酷的不要不要的

右图 本代还专门提供了一个“枪械工人”模式和黑市，以便于玩家更好的装（购）饰（买）爱（氪）枪（金）





守成的刺客

文 | 葬月飘零



《刺客信条》系列从初代开始的笨拙尝试一直到如今的大红大紫，其中走过了不少弯路，同时也为游戏行业带来了动作游戏上革命性的系统和诸多革新要素。游戏在世界观与剧情上也在游戏圈中独树一帜，以真实人类历史为蓝本和大背景，游戏将虚幻甚至有些荒诞的故事插入其中却并不违和反而足够令人信服。游戏在时间层面上的叙述手法也很有趣，以现在讲述过去，而用过去指引未来，围绕圣殿骑士和刺客对第一文明具有强大威力遗物的争夺为主线，为玩家讲述了一个个传奇性的故事。加上游戏还原历史人文风貌的美术特色，无论是热带风貌浓郁的加勒比海还是十字军东征的欧洲蒙昧黑暗中世纪，或使用热浪或使用冷峻的风格来诠释，营造出贴合时代背景而又风格迥异的一系列作品。

这就是《刺客信条》系列的优点，但它的缺点一直与优点相伴，最新作《刺客信条：枭雄》也不例外。但值得欣慰的是，有了前作“大BUG”的教训，这一次的《枭雄》既有所收敛而又保守的进行了微创新，这样的态度让整个系列迈出了坚实而又极为有力的一步，让玩家们继EZIO三部曲、海盗系列之后又看到了该系列新的潜力与希望。

刺客信条：枭雄
Assassin's Creed Syndicate
开发： Ubisoft Quebec
发行： Ubisoft
类型： 动作冒险
平台： PC/PS4/XBOX ONE
发售： 2015.10.13
售价： $33.89

瓦解伦敦恶势力

《枭雄》的故事很简单，仍然分为历史和现代两个部分，不过和《刺客信条：黑旗》一样，游戏现代部分的时间点对于现实世界的时间点来说已经算得上是未来了。在现代部分游戏与前作相连，类似于《大革命》，未来的刺客组织成员仍然借助拥有关键历史人物基因的新人的力量，借助基因在过去寻找伊甸园神器圣裹布的下落，而未来的圣殿骑士组织abstergo公司则意欲使用圣裹布来复活先行者的身体使朱诺复活，借用第一文明先行者的力量来躲过将会到来的人类浩劫。最后虽然露西、丽贝卡、尚恩的刺客小队找到了圣裹布的位置，但圣殿骑士早已抵达，一番争夺后圣裹布仍然被圣殿骑士所得。

而在历史部分，游戏选择了工业革命时期的伦敦作为舞台，游戏以雅各布·弗莱和伊薇·弗莱姐弟俩为主角，雅各布建立黑鸦帮去对抗伦敦地区的圣殿骑士，伊薇则希望借助圣物来与圣殿骑士博弈，最终二人合力将伦敦的圣殿骑士史塔瑞干掉并将圣殿骑士势力赶出伦敦。两人方向不同目的却完全一样，游戏中玩家经常可以看到二人因理念不合而互相斗嘴，而这些斗嘴的台词大部分也相当精彩有趣，斗嘴桥段的加入是一大亮点，既符合并突出二人性格，又为原本死气沉沉的过场动画增添一份额外的趣料，更重要的是为最后二人分离的结局作高潮的铺垫——一路斗嘴一路合作走过来，即便是亲姐弟也终究会因为不同的理念与理想而分道扬镳。在最后，姐弟二人和抱得美人归、一口咖喱味英语的印度大叔葛林接受伊丽莎白女王的封爵，姐弟二人最后一次的赛跑也与第一次赛跑任务相呼应，不同的是第一次玩家亲手操控，而最后这一次玩家只能望着姐弟俩渐渐远去的身影。

到这里，我们结合前几作的历史部分剧情就可以看出一些有趣的地方。《刺客信条》系列从EZIO三部曲之后就格外的注重游戏的整体结构，有开端有发展有结局这是基本的，深层次结构方面我们可以看到，游戏中从一开始就为最后的结局作铺垫，无论是《刺客信条：启示录》中EZIO在通往阿泰尔遗骸密室的走廊上逐渐将火把一一点亮，而在过去阿泰尔的部分，阿泰尔决心用生命守护伊甸园苹果，抱着金苹果一步步的将走廊过道的火把熄灭，两个呼应剧情将薪火相传这四个字的意义放大了数百倍，最终传递到玩家内心，EZIO和阿泰尔的伟大不言自明，其中的精彩直抵人心。

在《刺客信条：黑旗》中也有类似的结构：爱德华·肯维与海盗朋友们过着属于他们的生活，团结、金币、抢夺、海战，更重要的是兄弟情义，起先游戏中领到与海盗朋友相关的任务时，无论是喝酒谈心还是共同谋划，都在向我们展示兄弟情义，随着剧情的发展，爱德华身边的朋友不断叛离，不断被爱德华手刃，而在最后，主动卷入刺客与圣殿骑士纷争的爱德华一无所有，只带着回忆离开了加勒比海，离开了那片曾经创造传奇的海域，回到伦敦成为一名商人。出来混迟早要还，而在《枭雄》中的人物资料和《刺客信条3》中我们可以读到爱德华的人生最终还是走上了悲剧之路：爱德华被杀，儿子肯威却成为了圣殿骑士，而肯威最终却被投为刺客组织的儿子康纳杀死。在《大革命》中亚诺与爱丽丝因为刺客和圣殿骑士立场的不同而上演了一场“罗密欧与朱丽叶”式的爱情悲剧，起初各种



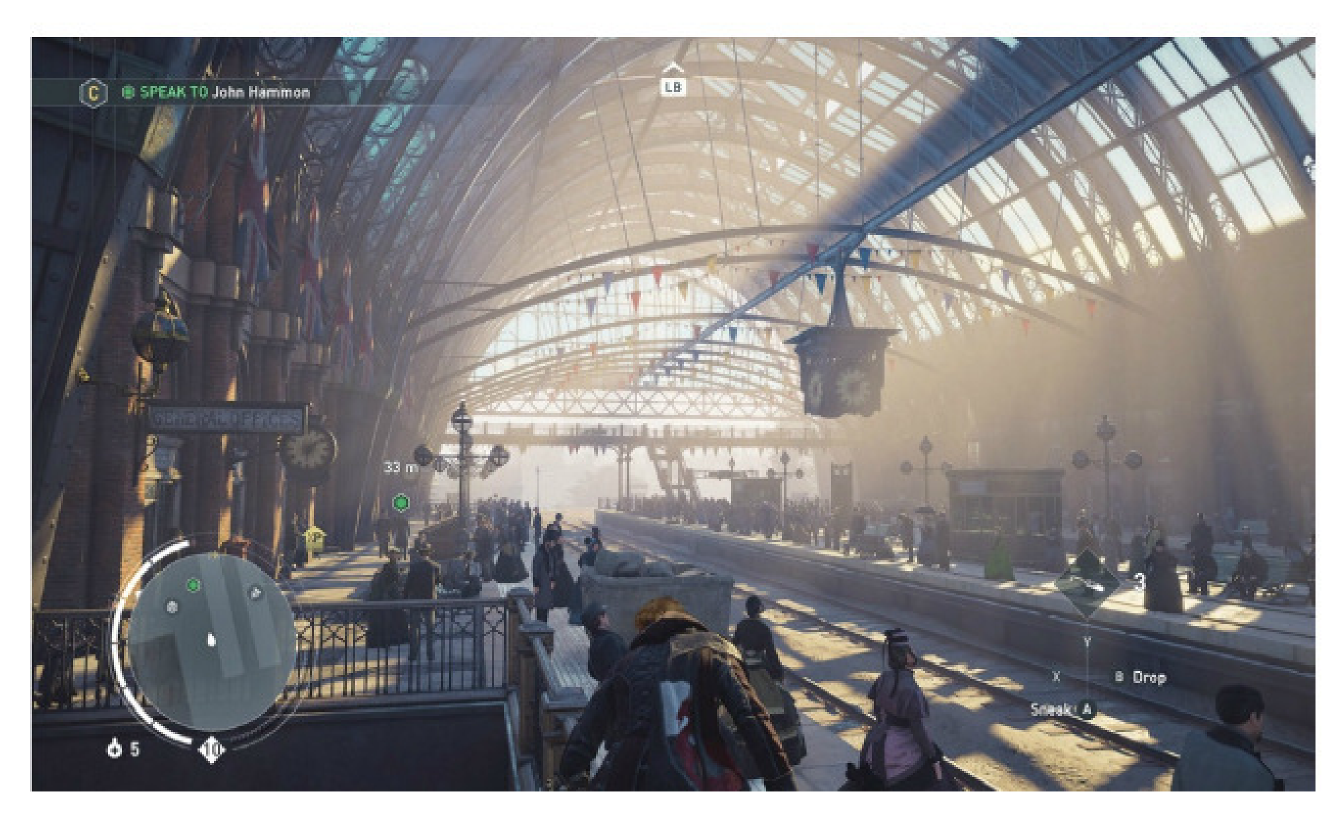


上左图 两位主角通过任务逐步瓦解圣殿骑士的伦敦势力

上右图 姐姐更适合潜行，弟弟更适合近战，但区别只在细微之处，二者操作上的个性并不分明



下左图 姐弟俩在伦敦与各个当时真实的历史名人有过交集，当然这位印度大叔不算





左图 维多利亚车站的任务颇多，育碧不想浪费这个场景，一再引诱玩家来此

右图 游戏继承了ACU的优点，室内细节丝毫不马虎

秀恩爱，最后却迎来了爱丽丝死亡以及若干年后亚诺将神器交给了拿破仑的结局。虽然该系列游戏中的任务剧情琐碎甚至有些令人莫名其妙，但结局出来，回想过往的总总，玩家们立刻就能感受到育碧向我们展现的那种一报还一报的深深的黑色幽默。

《刺客信条》到了《枭雄》这里，其叙事的功力在整体构架上已经相当成熟，但在细节上仍欠火候，这也是IGN对《枭雄》评价，在给出8.2分之外还给出“烂结局”差评语的最大原因。

还有马车和小弟

《枭雄》这一次为《刺客信条》系列带来了两个新元素：帮派和载具。前者表现力不足，还有更多发挥空间，而后者还需完善。实际游戏帮派系统并没有宣传片中那么美，游戏中帮派系统的好处最直观的就是可以招小弟打群架，附属的好处无非是买东西更便宜、可以收税、一些额外小任务以及帮派培养。这些元素在前几作都以其他形式出现过，如EZIO三部曲的庄园系统、小弟系统等等，虽然换汤不换药，但得益于工业革命的外皮，确实为玩家带来了一丝新鲜感。而后者小问题太多，不同载具除了速度之外手感区别不大，与GTA等游戏的载具系统差太远，而马车战也是照搬《刺客信条：启示录》，并无新意。也许抓钩对于该系列也是一个新玩意，但它早已在其他游戏中泛滥，抓钩虽然让攀爬更省力让动作演出更酷炫，但在我个人看来，抓钩的出现彻底威胁到了跑酷的核心地位，一直以来该系列的卖点就是跑酷，但是直上直下的抓钩让跑酷步骤变得多余，精彩的翻转腾挪攀爬跳跃在实用性上完全不抵一根绳钩枪的一声“砰”来的方便，当跑酷动作审美疲劳后玩家自然会选择更加方便的抓钩，既然如此要跑酷有何用？为抓钩多加几个酷炫动作绝对比慢吞吞的跑酷强得多，系列的核心因抓钩而动摇，实属不该。

我们看到，《枭雄》中即便是有新意的元素也早已是其他游戏或者前作玩剩下的东西，总体看新意多多但实则诚意不足，更何况一些新元素与老内容相矛盾甚至相冲突，本末倒置之态初露端倪。

已进入双主角系

《枭雄》放弃了多人游戏模式。游戏到现在该通关的玩家都已通关，该出的DLC如《开膛手杰克》等也出了，已经可以盖棺定论了，但是对于《枭雄》放弃多人模式的选择是对是错仍然不可作定论。

《枭雄》放弃多人模式最主要的原因还是源于玩家对《大革命》的差评，然而玩家对《大革命》的差评往往是针对渣优化、原本多测试就可避免的诸多可笑BUG却因为赶着上市日期而频现、对法国大革命这段历史的描写不多却给出了一个莎翁式爱情悲剧故事这几点上。然而平心而论《大革命》的多人模式是该系列迄今为止最为出彩的一作，前几作的PVP捉迷藏式的暗杀在理念上绝对出新且有趣，但玩起来游戏性略差。但在《大革命》中，四名玩家各司其责互相配合，械斗的械斗、潜行的潜行、暗杀的暗杀，四人同时进行，无论是全局视角还是个人视角都酣畅淋漓且过瘾十足，《大革命》多人模式最不过瘾还是多人任务不够多。然而《枭雄》完全放弃多人模式，一方面的确避开了玩家对《大革命》舆论的余波：既然你们叫烂，那么就不做多人模式，我们专注单人模式，我们知错就改的态度是极好的。但另一方面凭借双主角来弥补多人模式实在是差那么一口气，与《大革命》精彩的多人任务相比，《枭雄》的双主角即便可以任意选择两位主角进行大部分任务也真的是失色不少。

《枭雄》的双主角并不能算作新点子，多主角在游戏圈里虽然不是常态，但绝对不少见。《枭雄》的双主角的确用心下功夫，但也明显可以看出该系列对双主角处理经验的不足。剧情上可说的不多，姐弟俩的斗嘴是游戏的一大看点，而二人理念上的不同和行事风格上的不同也是游戏一大乐趣，虽然上升空间还很多，但基本及格偏上的水准还是值得肯定的。可是游戏双主角在战斗方面却令人大

失所望，战斗风格和角色能力特点区别真的不大，要不是不同贴图不同战斗动作比如雅各布的踹腿割喉而到了伊薇这里就是背后双插肾，你要说这姐弟俩人就是一个人我真信。游戏中每积累一千经验就可以升一级，升级之后可以获得技能点，将技能点投入技能树就可以让角色变得个性起来，然而一方面二人的技能雷同的部分很多，另一方面不雷同的技能在实际表现中却没有太大的区别。伊薇擅长潜行，理论上潜行技能和飞刀暗杀技能比雅各布强，而近战械斗则是雅各布的强项，实际表现中，除了伊薇潜行与雅各布相比不易被发现、飞刀更好使之外好像别无差别，而雅各布除了近战两拳就能放到伊薇四拳才能干掉的敌人外也没有什么不同，而这些对于整个游戏流程的影响微乎其微。也就是说，虽然二人的确有不同，但游戏给玩家的感觉除了动作动画和贴图不同之外却别无二致，不同角色在游戏流程中差别并不大，双主角玩出的还是一个味道，而且二人在战斗方面的个性并没有很好的表达出来，真的非常可惜。

结语

总体来说，《枭雄》无论是剧情还是游戏性上都迈出了稳健而又坚实的一步，它将前几作为玩家所欢迎的系统一股脑儿的抽出来放进去，而将前几作为玩家所诟病的方面用心修补，同时还能够在保持该系列发展至今的水准之外拿出一些小甜点式的新惊喜和期待。但是过度开发在这一作上更加明显，各个系统都可以在点滴中体会到到疲软的感觉，那种有心无力，那种明明体会到了某些内容的用意，却在实际游戏中表现力很弱，那种一些地方明明可以很精彩但表现却很平淡的无力感在游戏过程中能够感受得到，而且目前来看游戏该用的都已经用过了，能用的也已经用完，下一作游戏的创新方面着实令人担忧。

无论如何，《枭雄》算得上是较为成功的一作，但下一作的开发工作并不容易，有了《枭雄》给出的期待，下一作光弥补《枭雄》的不足绝对会让玩家失望，因此下一作还需要拿出更棒的内容才行。而在题材上我们看到时间点逐渐接近现代，工业革命之后很快就会碰触到游戏圈里的几大烂俗题材之一的一战和二战，而对于将舞台放在中国的选择，题材虽然丰富但市场环境不佳，欧美人普遍不喜欢亚洲脸，而且欧美人提到亚洲文化首先想到的可能是东洋文化，而不是中国的武侠文化。更何况试水中国题材的《刺客信条编年史：中国》的中国风并不纯正，仍然是咖啡泡龙井的怪味道，而且评价贬远多于褒。至于《刺客信条》系列的下一作是否选择一战二战或是选择让中国玩家期盼已久的中国武侠风，会不会让我们的期待不落空，让我们拭目以待，

但愿它不会让我们失望。P

上左图 一些知名英国标的建筑也会在游戏中找到

上右图 夜驾狂奔路过知名地标，夜色中的大本钟格外迷人

下左图 抓钩的设定虽然方便，但是两建筑间向上爬的时的动作很别扭

下右图 工业车轮下的伦敦污染严重，雾霾程度不次于今日的帝都









嘿！我有一杆西部大枪

文 | isblue



冷酷西部
Hard West
开发： CreativeForge
发行： Gambitious
类型： 回合策略
平台： PC/MAC
发售： 2015.11.25
售价： ￥68

如果问中国人美国哪几个州最出名，排除掉中学课本里必须要背的那几个州之外当属佛罗里达和加利福尼亚。这几个州的出名，都要拜上世纪红火一时的西部电影。

很可惜，电子游戏没有赶上西部电影最好的时代，但这并不妨碍我们玩到好玩的西部游戏。当年的《赏金奇兵》系列就借着《盟军敢死队》的游戏模式小火过一把，今天介绍的Hard West（我们暂且叫它“冷酷西部”吧）则学起了XCOM（幽浮）的回合策略，只不过把科幻背景换成了狂野的西部。

游戏的故事设定在淘金热潮泛滥的美国，故事由多个章节组成，这些章节虽然有些许联系，但基本上每个章节都有各自独立的故事线。进入章节之后，玩家在冒险地图上推进故事、招募伙伴、收集物品、赚钱打造装备。

比如故事的序章以主角父子的淘金生活开始，玩家在冒险模式中主要依靠“淘金”来积累财富。淘金分为三种形式，从最便宜的淘洗金沙，到耗费较大的直接开掘金矿，不同的投入可以获取不同的收益。挣到的金币可用来购买更好的枪械与道具。冒险的同时还会触发剧情，取得技术进步，让淘金的效率更高。在淘金的同时，主角需要探访不同的任务点来推进剧情，发展故事，迎接荷枪实弹的战斗。

游戏给我们的惊喜是，它并非只有千篇一律的淘金，在其他章节中，主角或化身为魔鬼，寻找鲜血与复仇，或受到委托潜心研究疯狂的瘟疫，冒险模式会因为主题的变化而有所不同。比如研究瘟疫章节中，主角将在科学、工程、枪械三种技术中选择其中之一研究，研究不同的技术将会让主角得到不同的武器或道具，加强自己的战斗实力，不再是淘金那一套。虽然这只是小小的改动，但带给玩家更多策略性可选择。西部从来都不是只有淘金这一个主题，伴随矿藏而来的是不断革新的化工工业、铁轨上轰隆的火车以及日落之后无数的关于魔鬼的传说。

说到西部世界的战斗，自然是热血沸腾的左轮手枪，暴力象征的双管猎枪，还有遇神杀神的来福枪。可惜本作没有马匹登场，唯一登场的只有马厩。之所以没有马匹，是与游戏回合制的战斗模式密不可分的。从各方面来看，游戏的战斗模式都借鉴了此前取得成功的XCOM系列。这种掩体回合制

策略游戏玩法渐渐成为策略游戏中的流行方式，尤其适合于枪械主题策略游戏。

游戏在XCOM的模式之上进行了不少改良，比如加入了“幸运”的设定。“幸运”就像是传统游戏中的“魔法条”，玩家可以通过幸运发动各种不同的技能。而当“幸运”为零时，玩家将必然被击中扣血。“幸运”的设定既让游戏更富于策略性，又没有让玩家出戏。毕竟中世纪魔法与火车淘金为主题的西部题材还是不太搭配的，用“幸运”取代魔法发动技能确实是一个不错的点子。

与“幸运”属性搭配的是一套卡牌系统。玩家发动的技能是通过装备不同的技能卡牌来实现的。这些技能卡牌本身就是一套扑克牌，当玩家搭配的扑克牌组成特定组合时还会为玩家带来属性加成，组牌规则类似“德州扑克”。当玩家手握一套同花顺的时候，基本可以横行于战场之上了。这套扑克技能系统虽然少了几分角色养成，但却与本作的背景与章节化的设定很搭配，要是在游戏中搭载类似“猎魔人”那样的卡牌小游戏，也许会更有趣。

略显遗憾的是，游戏战斗模式对西部枪械的特性展现还是差了一些。一方面是西部枪械种类本来也比较有限：左轮手枪、霰弹枪、来福枪，大多是近中程战斗武器，很难在战斗策略中表现出明显的不同特质。再加上本作人物没有属性职业之分，技能系统又以扑克牌代替，淡化了角色扮演的成分，枪械热度的设定与游戏的“潜行”部分又比较鸡肋，这些都让本作的战斗变成一场场混乱的大乱斗，难以产生“御敌千里之外”的策略快感。虽然游戏场景众多，但玩家不是拼运气就是打得头破血流地通关，无法获得更多代入感。

本作的战斗如果能学习早年的Omerta那样，让技能跟着武器或人物属性走，像“瞄具狙击枪”那样多为武器设计一些特有技能，肯定能让玩家更好地记住那些叱咤风云的大枪杆。

正如西部电影并不是由美国人而是由意利大人发扬光大的一样，这部众筹的“冷酷西部”也不是美国人而是波兰工作室的作品。就像狂野的西部一样，这部作品透露出更多的粗犷与肆意，并不拘泥，也不求严谨，少了几分商业游戏的匠气，多了几分独立游戏的随性。制作人塞进许多富有创意的想法，还来不及雕琢就迫不及待地送到了玩家面前，就像捧上一块沾满泥巴的金块。然而金块就是金块，泥巴也掩饰不了那闪闪发光的金属色泽。

在发行商Gambitious的主页上我们可以看到他们的发行宗旨：尽量保证制作人的独立与自由，不以商业利益干涉制作人的创作。或许正是这样的理念催生了这样的作品。最后只想悄悄说一句：如果优化好一点Bug少一点就更完美了。P













上左图 这是一场发生在西部的狂野冒险

上右图 每一关都有相对独立的剧情

中左图 本作战斗模式是类似XCOM（幽浮）的回合制策略，回合制玩法让你不必随时担心主角的生命安全

中右图 小心的避开敌人才不会遭到攻击

下左图 在角色界面可以查看装备

下右图 需要通过装备卡牌来发动技能

老模式，新花样

文 | 科曼奇复兴计划



本作原是PSN系列上评价极高的一款小品级游戏，2015年的年底终于移植到了PC平台。作为一款45度视角射击游戏，本来并不应该有太多创新的点可以做，但是制作组凭借其出色的在线系统和一些虐心的小设置让这种古老的游戏模式玩出了新的花样。

地狱潜者
Helldivers
开发： Arrowhead Game
发行： SCEI
类型： 第三人称射击
平台： PC/PS3/PS4/PSV
发售： 2015.12.7
售价： $24.5

动态战役，让突突突更有成就感

其实45度视角射击游戏可以说是射击游戏的鼻祖了。早在第一人称射击游戏出现前，这种模式的游戏就伴随着3D电脑游戏出现，其中最为老玩家所熟知的就是《孤胆枪手》（Alien Shooter）系列。但是这种游戏类型自从一出现就一直面临着一个硬伤，就是可玩度问题。与古老的8位和16位机游戏一样，这种游戏如果做成线性剧情，那么的重玩价值几乎是0。但是在8位机时代由于机能的限制无法实现存储进度的功能，游戏均采用街机游戏的有限“命”复活设定，所以这个问题在玩家一遍遍的“Game Over”中并没有那么突出。而进入PC时代后，存储系统的出现降低了玩家的通关难度，这个问题就显现出来。从《孤胆枪手》时代至今，此类游戏大多无法摆脱“通关就删”的悲惨命运。

相比之下，《地狱潜者》的设定则是具有开创性的。依托现今极高的互联网覆盖率，游戏主打在线多人联机。联机时的战役是一个限时有效的动态战役。玩家扮演地球殖民军的战士，于各种邪恶的外星生物作战。进入多人游戏后，系统会向所有玩家开放一个银河系地图，显示当前地球军队的战况。任何一个参与在线游戏的玩家只要成功完成一个任务，其贡献就会计入银河系地图的战果中。玩家也会获得相应的个人奖励。银河系地图中的星系结构不变，但是任务却是根据地图和任务目标排列组合后随机生成的，因此能够做到常玩常新。在一定时间过后，系统就会计算银河系战役的战果，然后开始一场新的战役。所以理论上《地狱潜者》的游戏模式更像是很多网游的“天梯”排行，无穷无尽没有尽头。在具体的互动方面，当你选定一个任务时，就创立了一个游戏“房间”。此时你控制的小人在自己的飞船中走动，相当于游戏大厅。然后其他玩家就可以进入你的“飞船”中自由走动。与你飞船上的NPC互动。然后大家一同进入空投舱，投放到战场（开始游戏）。或者你也可以先

行进入战场，等待队友加入游戏后拉风的空投到你身边。因此《地狱潜者》虽然也提供单人游戏模式，但是其乐趣和成就感根本无法与多人游戏相比。

轻松但并不简单

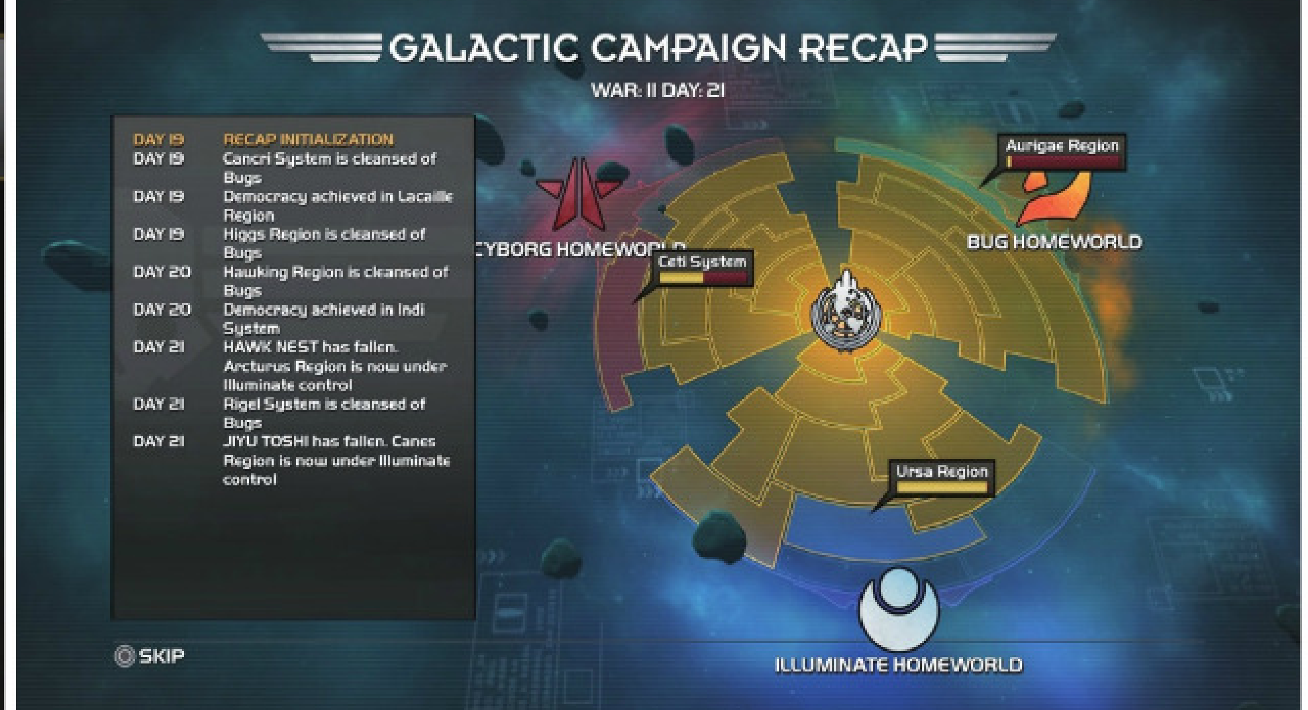
虽然《地狱潜者》的剧情简单到让人感到简陋，但是游戏中穿插的诸多黑色幽默的设定也让整个游戏显得十分“可爱”。首先是萌萌哒的游戏画风混搭着各种血腥的特效，加上几乎完美的打击感让玩家能够充分享受“枪枪到肉”的快感。其次是游戏的碰撞引擎过于“诚实”的表现力使得坑队友变成了一件很有乐趣事情。游戏中完全没有友军保护设定，你的任何直射的弹药都能伤害到站立状态下的友军。爆炸伤害更是实实在在直接要了队友的命。更可笑的是所有补给、玩家复活的空投舱甚至前来接驾的运输机均可将其他玩家直接砸死。这些本来过于“苛刻”的设定却在游戏中产生了奇妙的化学反应。可以说，《地狱潜者》一半的游戏乐趣在与和人联机时发生的各种搞笑尴尬的误伤事件。我曾经就遇到过4人小队中一个人复活结果空投舱砸死剩余所有队友的“悲惨”经历。加之游戏中人物萌萌哒的惨叫与冲锋时各种有意思的口号，使得游戏的气氛更加轻松愉快。

但是这并不意味着《地狱潜者》是一款简单的纯恶搞的游戏。游戏的难度和对队友之间配合的要求是很高的。无论你的敌人是什么星人，他们都有一套独特的发现敌人和呼叫援军的方法。最优的通关流程是尽可能地避开或制止地方侦察单位的探测，做到“悄悄地进村，打枪的不要”。但是在实际游戏体验中往往会因为某些玩家的失误或者故意，使得玩家的小队被敌人发现。随后玩家需要面对的就是排山倒海而来的敌人援兵。仅靠玩家手里的武器是远远不够的。因此游戏为玩家设定了呼叫支援的设定。玩家需要拿出步话机，按照屏幕提示快速按下一个小型QTE的按键序列然后就能呼叫从弹药补给到两足机甲的全套高科技补给和支援。复杂的敌人触发模式，丰富的支援选项使得《地狱潜者》对于合作默契的要求不亚于L4D和Killing Floor这样的“正统”合作射击游戏。当然相比于这两个大作，偶尔空投舱砸死人这样的意外又会成为调剂游戏节奏的笑点。这使得《地狱潜者》既不像3A大作那么严肃，又不是个简单的“小游戏”，为玩家提供了一种折衷的射击游戏体验。

如果说L4D是4人合作射击游戏中的长篇巨作，那么《地狱潜者》就是一篇简单的小品文。虽然短小精悍，却也拥有极高的可玩度。尤其是其各种富有创新性的设定让主视角射击这种上古时代的游戏模式焕发出了新的光辉。当然游戏的乐趣主要还是联机游戏。而且正是由于其轻松地游戏氛围，本作不需要严格的找自己熟悉的“基友”才能获得最佳的游戏体验。相反，这个游戏一半的乐趣恰恰来自在和“路人”一同游戏中发生的各种啼笑皆非的尴尬故事。P



上左图 一进入游戏，玩家就会进入飞船的大厅，可以在这里自由查看游戏记录，升级武器，选择任务，或者等待其他玩家的加入



上右图 动态战役系统能够随机生成各种游戏任务，同时任何一名在线玩家的任务都会影响整个战局



下左图 游戏的核心依然是多人合作，要时刻救治、掩护自己的队友，同时注意不要用空投舱把他们砸死



下右图 游戏的武器系统和改装系统十分成熟和丰富，并不亚于“使命召唤”系列

剧情之外的惊喜 从《奇异人生》说起

文 | 呼吸机



奇异人生
Life is Strange
开发： DONTNOD
发行： Square Enix
类型： 动作冒险
平台： PC/PS4/PS3/XBOX ONE/XBOX360
发售： 2015.1.30
售价： $29.99

不知道是为什么，似乎除了题材特别喜欢，我对Telltale的游戏鲜有深入涉及。也许是因为它们的作风太美剧，剧本漂亮，每个人物都算有趣，但连在一起透着匠人和产业链的味道，缺少点灵光乍现的味道。而《梦殒篇章》（Dreamfall Chapter）、《共和国》（Republique）这些作品，更新起来完全像马拉松。但2015年的《奇异人生》（Life is Strange），在第一集就给我很强烈的好感，从矛盾点的突出，到关卡上相对成熟和叙事上的完善，它都不错。经过十个月的拉锯战，我玩完了这部游戏。

游戏中，玩家操纵一个叫Max Caulfield的女学生。她具有可以控制时间的能力，玩家可以利用蝴蝶效应改变身边的事物，尽管这个剧本线性得要命。其实作为一部剧情游戏，它的剧本很粗糙，但这并不影响我们讨论它。

有问题的地方

除了有时候会彻底走形的人物动作，别扭的口型和配音之外，剧情也有很多瑕疵甚至让人头疼的地方。在游戏中期，故事最让人费解的，除了对角色近乎诡异的拉黑和洗白和神转折之外，还有偏见。

举个最基本的例子。游戏里的男性角色，除了一个女性化的宅男外基本都有些问题（即便如此，宅男终究只能当备胎，这一点上电子游戏和现实一样残酷）。男性特征越明显，人品就越低劣。第三集前期对拉黑男校长显得理所当然，最后的男性摄影教师是个心理变态也在情理之中。相反，女性角色的缺陷，基本都必须有一个外因，比如Chloe在她妈丧夫后变得冷漠，或者Victoria是被人欺骗后。第三集出现那个板报画式的白种父亲形象，更让人感觉哭笑不得。

和当代多数影视作品一样，游戏总会穿插些让人莫名其妙的内容。比如在第五集结局前，主角居然在一个心理迷宫里走了近一个小时，剧情没有突破，手法也显做作。结束剧情后回想，前期有些线索完全多余，而最终Boss在前两章太平庸了，被拉黑后也没什么震撼力。其行为缺乏铺垫和层层展开，反而为了当反派而当反派，他反而是整个故事里最弱的角色。

我在文章开场先黑一通剧情，因为这个游戏最漂

亮的地方并不是剧情。或者说，我们公认的好剧情，基本上都是些已经被前人用烂的俗套。但这个剧情完全不符合逻辑的故事，照样有它的可爱之处。

还成的地方

至少，它让我玩到了最后。

在每年发行的无数部游戏里，并不是所有游戏都有让人通关的魅力的。

作为个体玩家，我有意无意地收集和学校有关的电子游戏，因为学校对谁都终究是一段煎熬的经历。无论是Rockstar的大作Bully，或是国内不起眼的《高考恋爱100天》，它们骨子里都是对现实无奈的——在《奇异人生》里，我也闻到了相同的味道。

因为Rockstar的英伦背景，Bully里的学校带有强烈的英国寄宿学校气息。在这个一战前为培养士兵而存在的学校制度中，Bully第一时间就揭发了这里弱肉强食的蛮荒本质。而《奇异人生》不同，法国制作者将明显欧洲式的校园带入的同时，也触及了青年人生活中最残酷的一面，包括抑郁、毒品、自杀、次文化和互联网。并且它有时也会让人意识到，这些东西为什么从未出现在以前的游戏作品里。

这也是我对Max产生好感的原因之一。她多少还虚妄地有些反抗，极不明显的成长轨迹，尽管游戏中的一切都透着西方中产味道，这些可笑、可怕又让人反感的第一世界问题。说一句会惹众怒的话，我甚至不喜欢April Ryan，她太妥协了，她的世界多半是逃避。

对这个游戏情有独钟的地方，在于它的场景。暴雨中的灯塔、火车道、空旷的车库等等。游戏对这些场景的刻画很长、很舒缓，让人能联想到生活的一幕幕。

或者说，欧洲人是存在某种俗文化的，但它们的俗文化和美式不同。我能感觉到这个故事里的法式血统，除了对新教和美式枪支的嘲讽，我总能嗅到些法式地摊浪漫文学里的宿命感，总之，那种人在命运间难以保全的伤感味道，这种感觉已经凌驾在剧情之上。

其他想法

无论是玩Telltale，或是打《质量效应》等近几年的RPG，我都感觉它在给你一个不存在的选择，多数时候几个选项都是大同小异的。也就是说，当你意识到故事的80%在选话，你却连什么也改变不了时，作品反而没有什么游戏性了，完全可以靠看YouTube录像取代，但这个时候，给人的感觉更是一种失望。

游戏到底是什么？我们说了半天互动和玩家的再创造，但发展到今天，这种再创造终究是肤浅的。《奇异人生》试图在探讨这些，这个故事的核心大概是人的意志能改变什么，玩家能带来多少种可能，就算执行得再粗糙，这个用意志改变虚拟世界的内核，也是游戏最迷人的地方之一。P





左上图 虽然是2015发行，但这个故事却发生在2013年。这种无奈的创作延误也发生在无数《楼兰》之类国产AVG里

左下图 每一集都有几个很经典的镜头，这个时代下，很少可以在电子游戏里见到这么用心的镜头

右上图 腐朽堕落的镇子是必须被毁掉的，从游戏最早的20分钟就奠定了这个基调

右下图 女性反派一定会拥有借口，但男坏人一般生来就坏





编者案： 新年伊始，《大众软件》加入了一个新栏目——游戏人生。设定这个栏目的目的其实很简单，就是想给大家分享一些游戏当中的精彩故事，这些故事或者来自于游戏本身，或者来自于某位玩家的脑补。每一篇文章都是游戏的一个剪影，就好像我们的人生一样，在时间的长河中留下了一个影子。我们希望这里的“游戏人生”，也能在你的人生当中，留下一点美好的东西。



《废土余生》系列的背景架构源于《辐射4》，算是《辐射》系列的番外故事。这些故事彼此并无联系，只是发生在废土大地上大大小小的各种故事中的某几个。在这些看似荒诞的故事背后，也许隐藏着一些说不清的东西，读者能否挖掘出来，就看个人对这些故事的理解了。

残阳

当死亡已经笼罩大地，没有什么能够逃离。

丹尼尔是一名拾荒者，说的明白些，就是一名小偷。在核弹爆炸的年代里，已经没有了所谓的道德与法制，有的只是弱肉强食。所以丹尼尔这种人，在废土大地上比比皆是。

距离核弹爆炸已经过了一百多年了，在这一百多年里，争斗、谋杀、死亡不停的在这片废土上演。各种各样的组织与帮派充斥着这片大地，其中最大的，就是渥太华的正义联盟。

丹尼尔做梦都想进入渥太华，在那里人们不用像在废土上的流浪者那样挨饿受冻，还要面临同样是拾荒者的抢夺。不过，想要进入渥太华，需要收集一千枚汽水瓶盖。

核弹过后，货币已经失去了价值，它唯一的作用，就是在你感觉寒冷的时候，点燃它来取暖，很多人也用它来当厕纸，但是其他人反映，这些废纸实在是太硬了。

而瓶盖，由于没有了生产途径，所以变成了废土上的硬通货，一枚瓶盖，可以换一小块面包。当然，现在可能需要两枚瓶盖了。

据说，正义联盟的渥太华可以生产瓶盖，可是他们又需要废土的拾荒者的什么呢？丹尼尔有时候也会想，自己要是能弄到一台吉普车的发动机就好了，因为正义同盟在收这个，足足两千个瓶盖。

今天丹尼尔又没有吃饭，附近没有受到辐射污染的东西越来越少了，想要找到食物，就只能去约克镇的老疤脸那里去换，丹尼尔可不想浪费自己的瓶盖，因为，他要去渥太华。

于是，他饥肠辘辘地走着，想要在一些地方找到瓶盖，或者，找到别人藏起来的瓶盖。

丹尼尔的瓶盖从来不放在自己的住处，他知道，只要他走了，瓶盖就会被别的拾荒者找到，拿走。在这里是没有法律好讲的，如果他看到别的拾荒者离开自己的屋子，他也会去里面翻找瓶盖，或者吃的。

正当他准备越过一个充满了辐射的水潭的时候，他突然发现，水潭里好像有不少瓶盖！

他太高兴了，这些瓶盖看上去足有200多个，如果加上他自己积攒的瓶盖，那就能够去渥太华了。

但是，这些瓶盖沉在水潭底，想要拿出来就必须伸手进去，时间不能拖得太久，丹尼尔知道，这是别人藏起来的瓶盖。

于是，他没有犹豫，一次又一次的伸进水潭底，一个一个将瓶盖捞了出来，他没有数自己捞了多少个，他只是想把所有的瓶盖都捞出来。

终于，他捞出了所有的瓶盖，他用衣服将瓶盖兜起来，然后赶紧往家里跑，他在家里还藏着一支辐射治疗针，只要注射了，自己就会好……

家门前，一群可恶的野狗瞄上了他，如果没有被辐射，丹尼尔完全有能力对付那些可以当作食物的野狗。

在生命的最后一刻，他将头抬起来，望着渥太华的方向，流下一滴泪水。

照射他的，是那昏黄的，废土的残阳。

无奈

一百多年过去了，废土上很多城市已经开始重建，人类终于熬过了那最痛苦的一百年。

扎克是孟德尔镇春风中学的老师，也是这所中学的校长。他已经教授他的学生们很多年了，还有两年他就要退休了。但是，最近他却在为一件事烦恼。

孟德尔镇的老镇长退休了，他的儿子接替他担任新镇长。老镇长的儿子奥伦可不是什么好东西，欺善怕恶、为非作歹放到奥伦身上都是夸奖他了。所以，当奥伦要成为新镇长的时候，几乎所有的人都反对他。不过，奥伦掌握着孟德尔镇的安保力量。所以，反对无效。

这一天，奥伦带着他的狗腿子们来到了春风中学的校长办公室，对扎克说："我觉得你们的教材有问题，你们竟然没有把“伟大的奥伦”写进教材里面，这是最大的错误，现在我要求你，将“伟大的奥伦”写进教材当中，同时，我要在春风中学的操场正中央，树立我的雕像！"

扎克想争辩些什么，但是看着奥伦和他穷凶极恶的手下们，扎克什么也没有说。

就这样，“伟大的奥伦”堂而皇之的进入到教材当中，而一座奥伦微笑着招手的塑像，也被竖立在春风中学的操场正中央。

不过很可惜，只过了五年，奥伦就被愤怒的人们推翻了。他们把他的头砍下来，挂在旗杆上，以示他的罪恶被所有人唾弃。

这时人们想到，老校长扎克当年没有阻止奥伦的恶行，反而助纣为虐，于是他们叫嚷着冲到老扎克的家里，对着他怒吼。

老扎克已经退休了，这个时候不得不走到每个人面前，向他们道歉，承认自己的错误。由于老扎克并没有做对不起孟德尔镇的事情，也因为他教育了不少学生，对他还有些许感情，所以他逃过了一劫。

人们焚烧了奥伦的“新教材”，推倒了他的塑像，春风中学似乎没有任何变化。

不过有几个中学的学生偶尔会聊起，那个所谓的“伟大的奥伦”。

老扎克，这个为春风中学奋斗了一辈子的人，被后世的人评价为："糊涂而助纣为虐的校长。"

只有老扎克的某个学生，在某个孤独的夜晚，轻轻的叹了一口气。

焚烧

伯德镇上很久没有来新人了。

正义联盟，或者说商业联盟，虽然是这个镇名义上的管理者，不过这个镇子实在是太过遥远，遥远到那些视财如命的商人，也不愿到这个镇子来做生意，或者，收税。

一百多年过去了，就算人类的寿命已经提高了不少。但是在面对时间的流逝上，人类还是没有什么更好的办法。这个镇子现在，只剩下了三个人。

老约翰、老彼得和老汤姆，这三个人算是这个镇子最后的居民了。

老约翰是镇上的富二代，他的爸爸曾经靠垄断镇上的干净水资源而发了大财，老约翰当年的生活，可以说风光到了极点。那种生活，就算是废土前的时代，也会令不少人羡慕。

老彼得则是镇上最聪明的几个人之一，他跟随他的老师研究的新型抗辐射技术，能够解决废土大地上几乎80%的辐射困扰，如果有人能利用好这个技术，那么他不仅能发大财，还能名垂千古，可以说是名利双收的一件事。

而老汤姆，什么都没有，既没有钱，也不聪明。

时间是最好的武器，他干掉了每一个人。

老约翰要死了，他悄悄把老汤姆叫到自己面前，对他说："汤姆，我快要死了，我这辈子没有什么遗憾，但是我就是看老彼得不顺眼，他有智慧不假，但是他凭什么看不起我？听着，在我的家里卧室的地下，有一个金库，钥匙在我家正门铜像的下面，你可以得到我所有的财富。但是，你要答应我，不能分一点给老彼得。"

老汤姆答应了他，然后，老约翰死了。

老彼得也快死了，他把老汤姆叫到自己面前，对他说："汤姆，我知道我要死了，我这辈子最大的遗憾，就是我的研究成果不能被世人了解。汤姆，我希望在我死后你能将我的研究成果好好保存，让以后的人能够用到它，我的研究成果就藏在我家的书房里，在书架的倒数第二本书当中，你甚至可以署你的名字，但是，你不能提到一点老约翰。"

老汤姆答应了他，然后，老彼得也死了。

老汤姆砍了几棵树，劈成木柴。然后把老约翰、老彼得，还有他们的财宝与研究资料，放在了上面。最后点起一把火，将这些东西统统焚烧。老汤姆看着火焰当中的一切，呵呵的笑着。

最后，他走进火焰，与他们一同焚烧。P

《芈月传》看罢电视剧再玩同名手游会有怎样的体验?

文 | isblue

每年游戏流行什么？这个问题首先要问电视。

但凡热播的电视剧几乎都有同名手游，2015年底的《芈月传》也不例外。号称《甄嬛传》原班人马打造的本作，在吸引了无数观众的同时，也吸引了手游厂商，游戏在电视剧播出的同时粉墨登场。看过嘈点满满的电视剧之后，来看看这款游戏到底是个什么样子吧。

《芈月传》手游由此前制作了《甄嬛传》手游的蓝港负责制作，在游戏制作上也算是“原班人马”了，不过《芈月传》没有选择《甄嬛传》的卡牌系统套在头上。《甄嬛传》的游戏卡片对撞一招“宠冠六宫”伤敌千把血量的设置还是让人出戏。女人的宫斗看就看表面一团和气之下的暗流涌动，那都是动口不动手、即使动手也不动武的文斗。出手把对方打个半死这样的后宫那和市井泼妇又有什么区别？所以，区区的卡片对战无法表现惊心动魄的宫斗场面。小伙伴们只能把《甄嬛传》手游玩成一个卡牌收集游戏。据说游戏评论区里的游戏公



人物选择，每个角色代表着一种职业



ARPG游戏系统是蓝港的强项

会撕逼都比主线剧情精彩，可见世界是个大舞台，处处上演着大戏。

《芈月传》手游故事背景设定在春秋战国的古老时代。那时候人民生活还处于初级阶段且又是连年战乱，没有那么多财富供王公贵族奢侈挥霍，连讨好自己的宠妃也只能用烽火戏诸侯这样的军事手段。那个时代女人的浪漫不是金器银饰而是铁甲弯刀，大约是为了营造这样的气氛，《芈月传》手游没有选择雕栏玉砌的卡牌系统表现皇室生活的典雅，而是用一套ARPG系统展现游戏世界的彪悍粗犷。ARPG正好是蓝港擅长的游戏系统，两相结合确实不错。

现阶段游戏共有三名角色可选，分别是霸星芈月、战神白起和观星国师。每个角色代表着一种职业，分别对应着战法牧的传统职业分类。光是从这样的职业分类也可以感受得到这个故事背景的“硬气”。或许中国在那个时代已经摆脱了母系氏族时期，过渡到父权社会，但女性还没有被伦理绑住手脚，依然保留着自己彪悍强势的一面。在这样的背景下，即使弱女子上阵杀敌也没有让人觉得有什么违和感。或许蓝港以后可以拿这个游戏作蓝本再搞出《穆桂英传》《秦良玉传》等等作品来。

《芈月传》剧集的故事处在何种气氛之下，看过电视的人总有体会。而《芈月传》的游戏，至少在故事大背景的渲染上是到位的。不过游戏毕竟只是改编，不可能跳出原作的故事设定。为了让游戏的三个不同职业都能展现原作故事，蓝港想了不少办法。毕竟不是每个玩家都会选霸星作为自己的角色，即使选了霸星，那霸星小时候的情节怎么办？为了解决角色与剧情的问题，蓝港在游戏中加入了大量的过场动画。作为游戏老厂，蓝港拥有丰富的影视手游改编经验，在制作剧情动画时可谓驾轻就熟。过场动画全程语音配合标志性的建筑模型与镜头运用，通过这些简单的方式，让玩家在手机屏幕上重温了电视剧的情节，算是到位。

可惜这样的剧情展示和游戏的ARPG系统还是有些排斥。虽然过场动画弥补了剧情还原的软肋，但游戏任务系统还是非常平淡，任何计谋暗算都以“杀XX只怪”“采XX颗草”代替，一路打的怪都是从土里冒出来的，打完自动生成。看着皇宫里一堆堆的叛军，确实很出戏。在这方面，还不如前作《甄嬛传》那样搞一个剧情主线纯粹播片，也许效果反而更好些。没人规定游戏必须文武结合，文戏归文戏，武斗归武斗，出了城不演戏，进了戏不PK，也是可以的嘛。

除了大方向的剧情和战斗两块之外，游戏在其他方面保持了国产手游一贯的结构：副本扫荡、每日任务、过关答题、PK、战场、排行榜等等。只要按着引导走，玩家很快就能升到30级以上，故事看得差不多就开始每天的日常吧。

总体上说，《芈月传》手游至少没有抄袭自己，作为茶余饭后的休闲或是看了电视不过瘾的消遣还是可以的，但也仅此而已。要想从游戏中得到超过电视剧集的额外快乐，恐怕要用金钱来换，然而这花钱换来的快乐在其他游戏里大可以换到更多。P



穿插的剧情过场配有全程语音



背景故事的渲染是到位的



任务系统比较简单，大体上就是找个理由杀杀野怪找找嫩草



PK竞技争排名是必不可少的

《战锤40000：自由之刃》
五脏俱全的移动战斗堡垒

文 | isblue



按照当下手游圈爱用的说法，“战锤40K”系列就是一个知名的欧美IP。当年暴雪都差一点要开发战锤相关游戏，只可惜最终版权没有谈成才有了今天的《魔兽争霸》系列。无论如何，今天“魔兽”在中国的影响力远远超过了“战锤40K”，这些老梗八卦不提也罢。

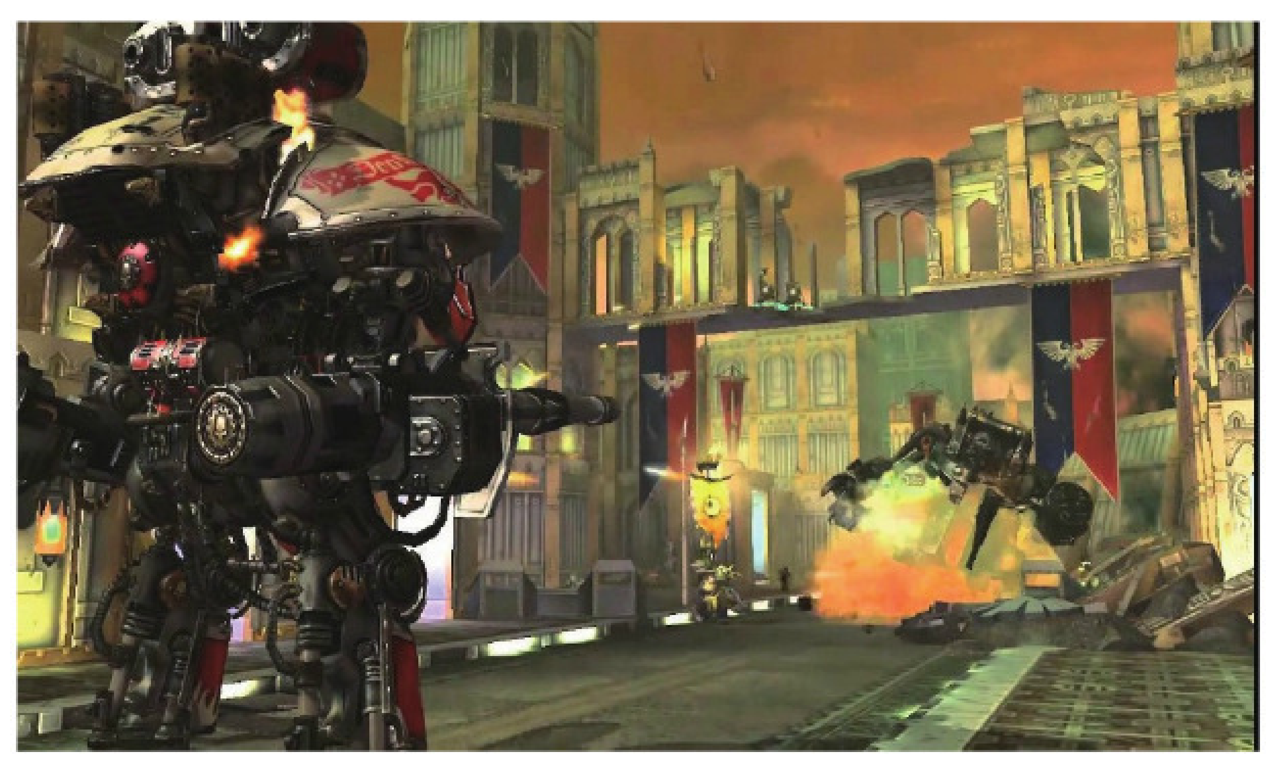
在第三人称射击手游里论资排辈的话，“自由之刃”只能算是一个小后辈。如今的射击手游早已发展出了丰富多样的玩法，出现诸如《死亡扳机》《火线突击》等经典作品，善于“总结”的腾讯抄各家之长推出的《全民突击》占据了榜单小半年时间，并引领了一波射击游戏潮。从“战锤40K”的纬度来说，这也不是它第一次推出手机游戏了。此前已有多款“战锤40K”授权的游戏在移动平台上推出，囊括了从塔防到策略的各种类型。比起它的各位前辈们，这一次的“自由之刃”显得更为火爆直观。

不要被游戏的名字“自由之刃”骗了。虽然国内但凡出个ARPG都要起个“XX之刃”，但本作真的不是一个ARPG，而是一个第三人称定点射击游戏。玩家操纵的是系列标志性的帝国泰坦，在异星与狂暴的欧克蛮人对抗。游戏在主体结构上并没有特别之处，关卡就是一关接一关的模式，过关了就给予相应的评价。剧情就是剿灭一个地区的敌人之后就去清扫下一个地区，玩家只要大开杀戒就行了。游戏最大的亮点在于火爆带感的画面与直观爽快的射击，这也是一款优秀射击手游应有的卖点。

比起那些考虑手机发热量而把画面搞成纸模型一样的游戏，“自由之刃”在画面上的表现实在不能要求更多了。手机上的3D标准不能拿《孤岛危机》那样的硬件杀手来对比，多边形不足的问题被手机相对更小的屏幕很好的敷衍过去了，手机画面更重要的是一种气氛的传达。本作最优秀的地方就在于此，它将“战锤40K”里的蒸汽朋克风格很好的传达出来，那些泛着金属光泽却又沾满了锈迹油污的建筑与机甲渲染得恰到好处，将玩家带入了“战锤40K”那个魔幻狂野的世界，“突突突”的不再是纸片般的敌军符号，而是枪枪都能鲜血飞溅、炮炮都让钢铁炸裂的爽快感。射击手游的画面能够做到这些也就差不多了吧。

在操作上游戏也做了更贴合点触屏幕的改良，比如通过长按、短触、双击等不同方式来控制不同的火力发射。整个火控系统做得足够丰富，留给玩家不小


在游戏中只要大开杀戒就行了


火爆带感的画面


本作将“战锤40K”里的蒸汽朋克风格很好的传达出来



游戏任务基本上就是清扫每一个区域里的敌人

的熟练提升空间。游戏的近身搏斗则采用一套QTE系统，一次QTE失败就要等第二次再蓄力。只看这个QTE系统的话，游戏副标题“自由之刃”还真有点名不副实，因为只能看提示出刀一点也不“自由”嘛。

一款手游如果只能打打兽人刷刷图，连个PVP都没有搭载，它想要挣钱是很难的。在这点上本作也不能免俗，《自由之刃》已经有了一个很不错的射击战斗系统，现在要做的就是用一套抽卡升级培养系统把游戏“包装”起来，让玩家为了提升自己的战力而每天登录每天来刷图。本作最让我惊讶的就是，由Workshop开发的《自由之刃》拿了一套非常“中国”的成长系统来包装自己，而这一次的包装是如此成功，甚至不留痕迹。

游戏的核心是推图，而推图就需要更好的武器装备。游戏将机甲分成了10个部件，每个部件都可以单独强化升级。玩家提升战斗力就围绕这10个部件而展开，包括每日登录免费抽部件、组合不同部件打造新部件、点击看广告获取免费的抽奖/升级机会、刷图获取不同的基础部件等。围绕着部件升级，玩家有了很多目标，有了很多可做的事，每天都进入游戏来刷刷刷，即使没能冲动一把充值消费，那也免不了为了试试手气而看上几段广告。游戏就这样完成了自己的盈利方式。

看起来，源自中国的那一套免费手游的赚钱大法已经走向世界，在国外友商的改良过后变得更为友好，尤其在回避了PVP和排行榜这两个硬指标之后，课金系统就更为隐蔽。F2P免费游戏正在走向定型，不想花钱，那就多看看广告或是多花点时间，反正玩游戏本来也是为了消磨时间，只要游戏玩法说得过去，也不枉玩家投入的时间了。P



玩家控制的是帝国泰坦



十个机甲部件构成了本作的盈利模式

《冒险与挖矿》放置手游新姿势

文 | 荞月飘零



所谓放置游戏就是放远远大于玩的一种独特的游戏类型，这类型的游戏无论是PC游戏还是手机游戏都可大体分为两个阶段，即放置与游玩两个阶段。放置游戏在放置阶段中游戏会随着时间的流逝而逐渐积累资源，而在游玩阶段里，玩家通过消耗放置阶段所积累的资源去提高成长度来获得成长感。

由于放置游戏具有的放大于玩的特色，使放置游戏一直以来都处于一个很微妙的位置，它总是在小圈子内流行，难以做到广为人知。不过，《冒险与挖矿》的出现让大家对放置游戏的态度有了明显的改变。

放置游戏的鼻祖

放置游戏由来已久，想要探究“第一款放置游戏究竟是哪一款游戏？”的问题却相当困难，甚至是一个根本不可能完成的任务。幸运的是，我们能够找出最初出现的、颇有影响力的放置游戏，就是《无尽的任务条》这款为讽刺而生的小游戏，或许它真的就是放置游戏的鼻祖。

《无尽的任务条》诞生得故事很有趣，他的作者是一名网游玩家，在“文字泥巴”大流行的时代里，图形化网络游戏才刚刚兴起不久，而3D图形化网络游戏就更为稀有了，其中最流行的图形化网络游戏非《无尽的任务》莫属。虽然如今的游戏类型百花齐放，游戏性也相当之高，但在当时《无尽的任务》中的诸多任务却并不那么有趣好玩，反而相当枯燥，就是从A点接任务再去B点杀怪，然后再去交任务这种跑点杀怪式任务模式——《无尽的任务条》作者正是为了讽刺这种无论的任务而制作了《无尽的任务条》。

《无尽的任务条》只在游戏最开始的时候需要操作，玩家需要设置虚拟角色种族职业和名字，之后就完全不用操作了，游戏会自动进行，自动领任务、做任务、交任务、更新装备等一系列MMORPG最基本的玩法。但是游戏是一款文字游戏，基本的信息与内容甚至是整个世界都由文字构成，饶是如此，它仍然有趣，且意义非凡。

冒险与挖矿，恶搞与烂梗

《冒险与挖矿》游戏的玩法与游戏的名称很贴近，游戏中的玩点分为三块，前两块就是冒险与挖矿，玩家需要带领自己的团队不断的攻克一个又一个的关卡，而

挖矿则是一个积累资源的过程，在挖矿中积累的各色矿石可以对角色能力的提高有极大的帮助，而最后一个最主要玩点则是角色的收集与培养。围绕着这三个核心玩点之外的一些衍生玩法也有自己独特的魅力，而且游戏不同的运营阶段还会推出不同的主题。

游戏的玩法仍然继承了放置游戏经典的放置与游玩的玩法，在放置过程中游戏会逐渐积累经验和金币，而在游玩阶段玩家需要通过消耗所积累的资源配齐队员并提升整个团队的战斗力，总战斗力的提升将会推进关卡的前进，玩家在不断攻克关卡中获得成长感与成就感。《冒险与挖矿》将二次元和像素的外衣巧妙的披在了放置游戏这一正在急速发展的游戏类型上：游戏中的角色都是来自ACG里面的知名角色。比如《火影忍者》里的鼬、《战神》系列的奎爷奎托斯、《银魂》的坂田银时被恶搞为坂田金时等等，当然也有部分恶搞政治名人的角色如奥巴马等。对于那些喜欢某一特定角色的玩家而言，获得该角色就能得到极大成就感，乐不可支的看着那些经典动漫梗更是一大乐趣，比如佐助的名字被恶搞为城乡结合部乡村风的“二柱子”，以一匹马的形象出现的奥巴马，名为甩葱少女的初音等等都能让你忍俊不禁。

与开发者聊聊游戏

我们联系到了《冒险与挖矿》的开发者上海木七七网络科技有限公司的陆家贤，与他聊一聊这款被苹果推荐且杀进付费榜前五的《冒险与挖矿》。

大众软件：您觉得《冒险与挖矿》都有哪些玩点？

陆家贤：冒险与挖矿^_^

大众软件：《冒险与挖矿》页游版与手游版有很大的不同，手游版精简了相当一部分内容，比如页游版有食物和饱食度的设定，手游里就没有了，从页游到手游取舍的原则是什么？

陆家贤：玩家给出的答案。我们的第一版是比较完整的复刻页游版的体验。但是在给核心玩家去体验的时候就发现了很多手游和页游体验中有区别的地方，于是在玩家的谆谆教导之下，去除了这些设计。

大众软件：在玩家的谆谆教导之下，就是说原本的设计是有食物的吗？

陆家贤：是的，第一版的时候是有食物的。任何的设计都会有人喜欢有人讨厌，手游版今天变成这个样子，真的是来源于早期核心玩家的丰富意见。

大众软件：《冒险与挖矿》页游版推出很久了，真正引起足够的关注却是在手游，您认为是什么原因？

陆家贤：手游市场比页游市场大。

大众软件：我们看到《冒险与挖矿》不仅与各个APP渠道合作，还与相当多的公司合作进行联运，扑家汉化、游民星空都有了联运，二者的合作有什么区别？带来的收益哪种更多一些？

陆家贤：扑家汉化这种合作，是在游戏早期，我利用自己在独立游戏圈的影响力找的合作，并不是正式的商业化操作。

我一直认为现在的手游主流市场，CP是对渠道和发行负责，而不是对玩家负责，硬生生把一个2C的行业，做成了2B的行业。因此在冒险与挖矿的研发阶段，我一直在努力的直面用户，用2C的用户来做游戏而不是去听出渠道和发行的意见。在同扑家汉化这些中小渠道合作的时候，你可以有更多的机会接触到玩家，他们不会强势的拿数据来要求你什么，你能够真正的静下心来听到玩家的意见——这是最重要的。

大众软件：《冒险与挖矿》之外还会开发什么新项目吗？

陆家贤：目前工作室内部还没有启动任何正式的立项，不过我自己经常大开脑洞要做这个或者那个。

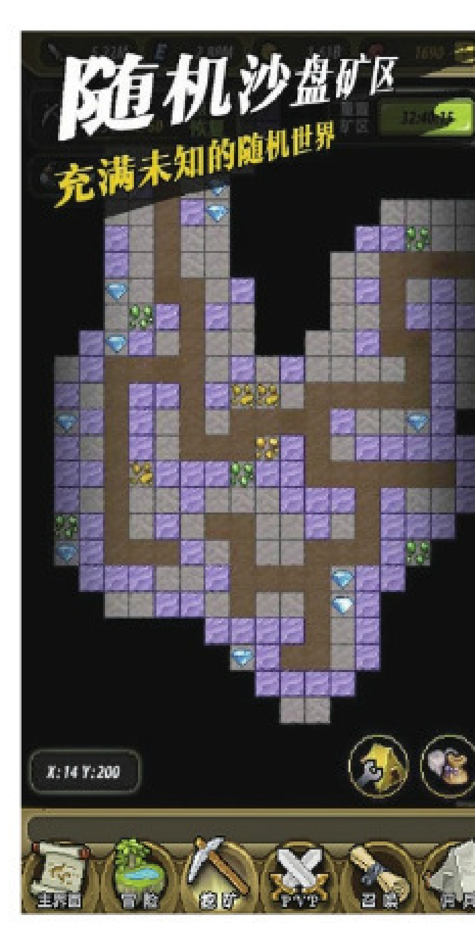
结语

《冒险与挖矿》的氪金度还算良心，本来放置游戏就是一个慢热的游戏类型，只要你不是急性子不急于求成，能够享受到最经典的放置的乐趣，那么不用冲一分钱。但如果你沉迷于数值比拼，喜欢在各种战斗排行榜上争夺第一，那么《冒险与挖矿》的氪金度与其他如今流行的网络手游一样厉害，其实一款网游氪金度的高低取决于玩家自身的游戏风格与性格。

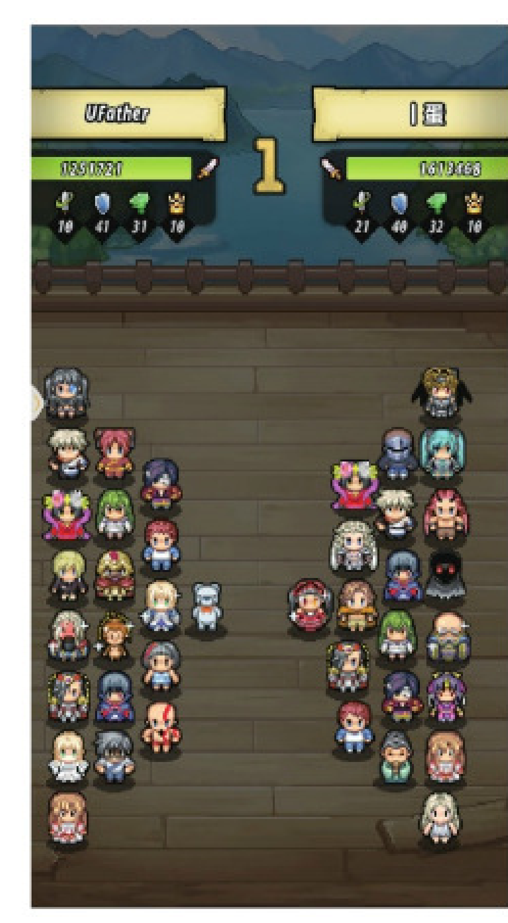
《冒险与挖矿》借用ACG和像素风的流行将放置游戏带入了大众的视野中，这对于整个放置游戏类型而言的确是一件好事，但是由于放置游戏的特点，后续游戏性提升困难，我们真心希望《冒险与挖矿》不仅能够将放置游戏带入大众视野，更能够为放置游戏找到一个行之有效的新的发展方向。



《冒险与挖矿》现在正是海贼季 开始冒险吧



挖矿也很容易沉迷上瘾



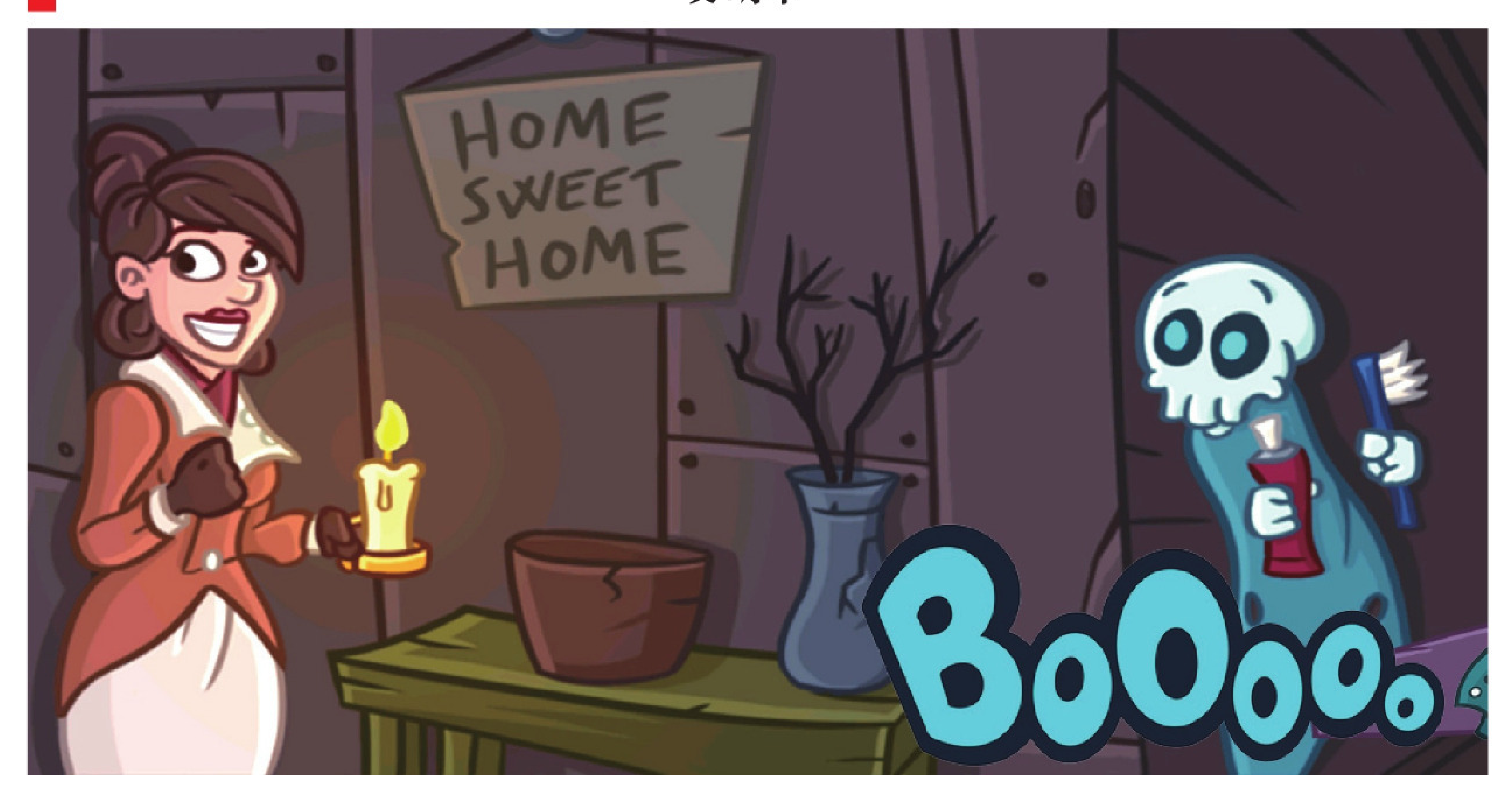
PVP小玩怡情，沉迷伤身



偶尔会收到一些有趣的信件

《小鬼阿布》
搞怪吓人也休闲

文 | 摩卡



刷刷刷买买买的课金游戏，真心让人厌倦，闲暇时间，也确实需要一些小游戏来打发。对于像我这样的纯休闲型玩家来说，找什么样的游戏，标准有以下几条：小品级游戏，最好不需要联网，益智最好，动动手也行，但不能太难，最后一条是画面不能太难看。如果你也认可这些条件，那么下边要介绍的这款《小鬼阿布》（BoOooo）也许正适合你。

这款游戏的设定有些另类，玩家要扮演的是一个安静且羞涩的小鬼阿布，独自在老房子里享受自己的生活，在黑暗的空间，在舒适的沙发上放松，阅读旧报纸和享用葡萄酒。可是现在，人类入侵了阿布的房间，破坏了阿布的安宁生活，甚至威胁到阿布的生命安全。该怎么办？只能壮起胆量，把入侵者都……吓跑……

游戏中我们要控制小鬼阿布在房间里面游荡（因为是鬼，所以自带穿墙术、漂浮能力），收集随机出现的能量球，能量球只有在黑暗的房间里才会出现，而阿布呆在有亮光的房间会不断的消耗能量球最终会死亡，所以我们要做的第一件事就是吹灭房间里的蜡烛。

黑暗的房间，带给阿布最基本的生存条件，但光吹蜡烛是不够的，因为人类会在房间里来回走动并点亮蜡烛。所以要搞出些怪象来把人类吓跑，搞怪也是要消耗能量球的。当然，不同的搞怪方式对人类造成的惊吓度不一样，效果越好的消耗的能量就越多。人类对于惊吓有个承受上限，血槽吓空了他自然就跑路喽。把所有的人类都吓跑，就算完成任务。

从本质上讲，这就是一款收集和严谨使用资源（能量球）以达到最佳效果的游戏，但玩起来，你会发现这游戏对玩家们的忍耐力以及反应能力是很大的考验。玩家们需要将每一个关卡中的所有人类全部吓出去才能完成任务，说着简单，实现起来并不容易。

游戏难度不算太低，尤其是靠后的关卡，很考验玩家的忍耐力以及反应能力，不过帮助一个呆萌的小鬼，还是蛮有成就感的，大家可以来尝试一下。P



把人类的血槽吓空，他们就跑啦

《西游棍子》不用大脑用小脑

文 | 摩卡



这款名字里带“西游”字样的游戏，同别的“西游”类游戏区别很大——《西游棍子》既不是RPG，也不是时下流行的MOBA什么的，而是一款益智休闲类游戏，至少开发商是这么定义自己的。不过在我看来，玩这款游戏，大脑不用多发达，小脑却必须发达……

不过说实话，我很庆幸我没有错过这款偶然得来且名字有些怪异的游戏，因为这是一款很棒的游戏，所以我也愿意介绍给大家。

既然游戏和西游有关系，那自然少不了唐僧师徒四人，不过这取经路可不好走，应付各式各样的妖怪也就罢了，路也坑坑洼洼的，确切的说，他们走的根本不是路，而是梅花桩。

游戏的内定主角为唐僧（玩家默认使用），孙悟空、猪八戒、沙和尚这三名徒弟作为召唤角色登场（他们有各自的特殊技能）。

玩家通过长按屏幕，手中的棍子就会伸长（如意金箍棒嘛），手离开屏幕，则棍子停止伸长。玩家要力争做到棍子长度不长过且不短于到下个木桩的距离，则可平安前进到下个木桩，长了或者短了，就会掉下去，游戏失败。

木桩有宽有窄，木桩之间的距离也有长有短，木桩之间也会有妖怪或者是桃子，妖怪自然要避开，桃子自然要拿到。

每个木桩中间都有一个红点，如果棍子的长度刚好到红点处，也会得到桃子的奖赏。连续命中红点，奖励也将递增。

桃子就是游戏中的货币，花费一定的桃子，唐僧就可以召唤三个徒弟助战或者召唤筋斗云（召唤功能需要完成一定的剧情解锁）。孙悟空的技能是微调棍子的长短，这时如果棍子稍微长一点或者短一点，就可以调整为合适的长短。使用猪八戒时，按出棍子会同时显示出虚线的辅助线，来帮你确定长短。沙和尚的技能是无敌罩，可以顶掉前进路上的妖怪。筋斗云，可以飞越3个木桩。

游戏的剧情关卡，依托于西游记西天取经之九九八十一难，一难就是一关。在每关中，隔大约十个左右的木桩，就会有一个存盘点。玩家从木桩上跌落的话，就会从最后一个存盘点重新开始游戏，不用总是从头玩。

这款游戏玩法简单，但要玩好极难，会让人联想起此前曾大红大紫的Flappy bird，不过明显比Flappy bird耐玩，但又不像Flappy bird那么单调且易疲惫，用来打发碎片时间极佳，闲暇时拿出来玩一玩，玩过了自然知道妙处……



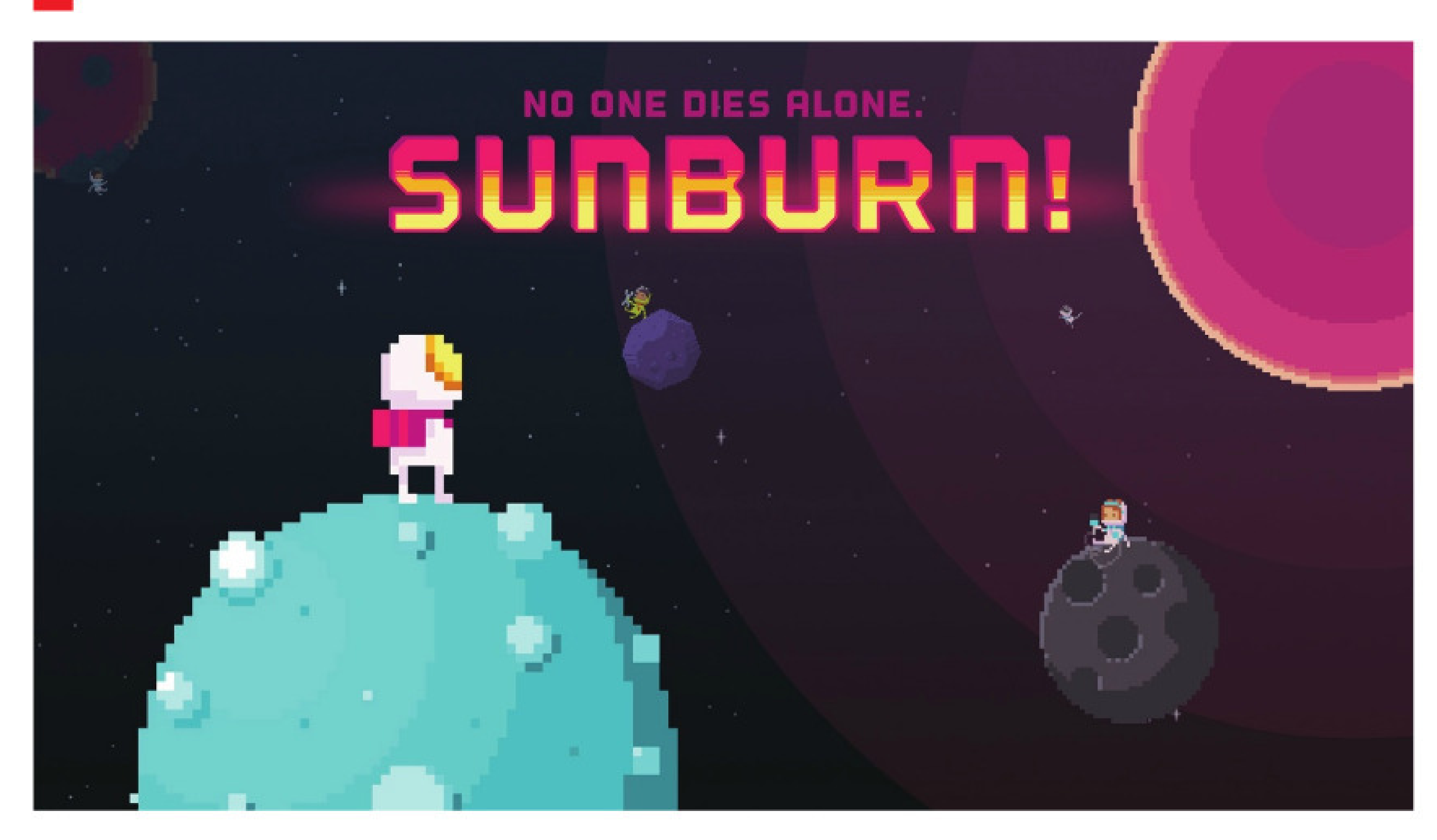
取经能否成功，需靠徒弟帮忙



一款好的虐人游戏就是要虐得简单有效

《太阳灼烧》
让我们一头冲向烈日吧!

文 | 冷鱻鱼



宇宙，对于勇者来说，意味着无限的机遇与财富。而其中对于外星域未知的探索，更是令无数科幻迷们为之沉醉。然而机遇总是伴随着冒险，从早期的《星际迷航》到今年的《火星救援》，人类对太空中未知危险想象的热情是永远不会消退的。《星际迷航》电视剧正火热时，帕特里克·斯图尔特扮演的Jean-Luc Picard舰长带领企业号全体人员从摆脱危险的那一刻，便是深深的印在了当年所有观看的观众脑海中久久不能忘怀。

现在，你有了亲自体验这一切的机会！正当你的宇宙飞船在星海遨游之际，忽然迎面撞上一颗流星！飞船已经灰飞烟灭，而幸存的船员们则散落在地图各处，为了不让船员们孤独的死在异乡，身为船长的你此时将肩负重任，拯救所有散落在各地的船员——然后带领大家幸福的……死去。

没错，这就是像素太空小游戏《太阳灼烧》（Sunburn）的搞笑剧情——大家一起奔向太阳！

游戏打开便是过场动画：你的飞船正悠闲的行驶在太空之中，忽然迎面遇到一颗火光闪闪的小彗星，飞船撞上去的一瞬间四分五裂，而船员们散落各地，生存已无望，寂寞的船员们希望最终能死在一起，于是船长便肩负着将所有船员们聚在一起然后自杀的任务。第一关之中，船长这个不足5毫米高的像素小人站在一颗绿色小星球上，而不远的太空中有一个船员大声喊着："让我们一头冲向烈日吧！船长！"远处火红的太阳在漆黑的星空背景衬托下充越发的'诱人'。尽管《太阳灼烧》的画面没有那些高清贴图与复杂的特效，但它恰到好处地用像素与线条勾勒出了每个星球、陨石、甚至还有黑洞的样子，画面十分简洁。甚至等待救援的船员们也是各不相同的，再搭配上他们是不是冒出的一句台词，整体基调非常的独特。

游戏的操作简单又不失可玩性：按住左或右侧屏幕可以调整玩家扮演的船长的方向，同时按住左右则会看到船长慢慢蹲下蓄气，然后biu的一下喷射出去，失去星球的引力后，船长便笔直的飘向前方，直到下一次喷射。屏幕左上角有很长的氧气条显示着船长当前剩下的氧气量——同时也是剩余的可喷射气体量。氧气可在有大气层的球体上补充，在太空中会缓慢的消耗，而气体喷射则会迅速的消耗氧气，一旦没有氧气，我们勤劳的船长大人就会身先士卒缺氧而死，不能满足大家死在一起的心愿了（我说这真的是所有人的心愿吗？）。因此，是迅速的喷射到每个船员边还是慢慢飘过去需要靠玩家自己把握了。

游戏共分60关，前几关只是简单的让你解脱几名船员，第4关会出现一些紫色的大石块挡在路上，第10关还会出现玻璃星球（见鬼，你见过哪个星球是玻璃做的踩两下就碎了？!）再往后甚至有能一脚踹飞的星球、没有空气但是重力强大的星球、黑洞（黑洞里面也有人要等我去救？！）、岩浆遍地的破碎行星等新花样。而且关卡设计的非常巧妙，并不是一味的喷气喷气再喷气就能够解决问题，比如要救玻璃星球边的人，直接飞过去确实是有效的方法，但部分引力强大的玻璃星球直接用能踹飞的小行星撞碎，再去救人便会非常节省氧气。

同时游戏有个非常有趣的BUG就是……只要你全部的船员死亡的时间相差不太多，便能通关，所以你可以在这边把一些船员慢慢的推向岩浆然后掐准时间一脚踹飞陨石弄死地图另一侧的船员们……然后就到了喜闻乐见的通关画面。

值得一提的是，玩的过程中你会发现游戏的背景音乐听起来非常符合这游戏老旧主机游戏的氛围，不过既然有着带领大家一起去死的这种奇妙设定，也许换上更加气势恢宏的音乐或许能让主题更加"鲜明"也说不定。游戏音效听久后略显单调，时常会出现杂音，特别是船长死亡时的声音略微的有点刺耳，这也是游戏中比较明显的缺点。

总之游戏虽然小，乐趣却很多，每次喷气都需要把握时机。需要稍微动一番脑筋才能带领着你所有心爱的船员们共同走向生命的终结。

等等！仅仅是因为部分船员们觉得一个人死太孤单了，所以要把全部人员聚在一起送死？啊！我突然明白为什么船长找到人后会用绳子将他们串在一起了，其实是绑得死死的免得他们逃跑对吧！P

《飞皂宝宝传奇》
踏上收集香皂的三消旅程

文 | 夏目



三消游戏最大的好处就是：不用联网也能玩，光是这一点也足以让我们在手机里备上几款三消游戏，以备年底频繁出门到了没有WiFi的地方用来消磨时间。

实话实说，我们放在手机里的三消游戏并不需要那么多，有那么一两款也够了，市面上的三消游戏也都长得差不多，玩哪个都一样。比如全宇宙都在玩的《开心消消乐》确实是中国最热门的三消游戏。不过当我见过某妹子手机里的《开心消消乐》，看到在游戏最高关卡上挤成一团的好友头像时，我终于知道现在的大学生活是多么无聊了，哦不对，是终于知道女性玩家的战斗力有多强了。《开心消消乐》几个月才更新十几个新关卡都不够姑娘们塞牙缝的，所以是时候找些新三消玩玩了。

关于《飞皂宝宝传奇》（Scrubby Dubby Saga），其实我不知道这个中文译名是怎么来的，除了King标志性的Saga之外，其他单词我只有大眼瞪小眼了。虽然游戏的主题是“泡泡”，但从封面开始出现的角色就是方块形状的。大概这是要提醒玩家“我是可爱的三消游戏”，以免玩家错过。

游戏的剧情就和King其他系列一样，故事的存在感稀薄到玩起来没多久我们就不记得为什么要去冒险了，大概就是“世界那么大我想去看看”之类的情节，然后就踏上了无尽的三消旅程。到现在我也不明白每关开始时的文字提示“收集香皂喂饱河马”是什么鬼，只知道《黑猫警长》里河马要吃红土，在这游戏里怎么河马奇葩到要吃香皂充饥了吗？

反正无所谓了，三消游戏的剧情谁关心啊。让我们开始闯关吧。King制作的休闲游戏，界面总是很干净，没有丝毫多余的设计，界面可以随着屏幕自由切换横屏与竖屏也是很不错的设计，算是King的优良传统。游戏的元素由各种形状的图案组成（权且当这些都是肥皂吧），核心玩法是组合释放出更强力的连消效果。本作的移动方式不是传统的两两交换，而是整行整列的循环拖动。游戏的特殊效果围绕这种拖动设计，把两个不同的特效拖到一起就会合并成更强力的特效。拖动本身不能发动特效，需要玩家点击特效才能释放效果。

可惜的是游戏的特效叠加效果比较有限。在这样的游戏规则下，如果拖动特效可以无限累积叠加，从而创造出更强力的特效，那游戏一定可以华丽得多，只不过这样设计可能会让游戏变得太过简单。还有就是有时候手指的拖动会遮住屏幕，这点是操作上的小小不足，此外整行整列的拖动也容易引起误操作。

总体上说，游戏细节上的问题瑕不掩瑜，还是一款不错的三消游戏。音乐上也比《糖果粉碎传奇》更好，更接中国玩家的地气，想尝尝鲜的玩家值得一试。

谁是李鬼？《永恒幻想》与《永恒战记》

文 | isblue

在2015年12月底发现一些手游媒体纷纷发文推荐了盛大代理的手游新作《永恒幻想》，看这又是一部二次元方向的作品便下载了试玩。

游戏的故事背景没有什么可多说的，又是魔王毁灭世界，勇者挺身而出的情节。男主角路德维希有着一个类似德国佬的名字，带着一帮名字取自希腊或北欧神话的妹子杀到了大Boss面前。这样的故事开局往往只是让玩家体会一下最强阵容的手感，好让玩家在未来的游戏中有个目标。如果玩家在这个阶段看中了哪个妹子，那就更是游戏赚到了，“百抽不得其姐”这样的人间悲喜剧又可以上演了。

果不其然，不争气的男主角被打回新手村，开始重新收集自己的后宫去挑战魔王。游戏就这样正式开始了。新手教学接着关卡循序渐进，开场动画、抽卡课金、角色升级培养等系统一应俱全。游戏采用横版卷轴的方式展开，玩家带领的主角队横向前进，角色分为近战、远程与辅助，有点类似乐元素的《梅露可物语》。角色拥有“必杀”与“超必杀”，必杀技能释放后有冷却时间，冷却时间结束后才能再次发动。超必杀需要玩家



游戏伊始，强大的主角带着一群强大的妹子们让玩家尝尝鲜



游戏序幕过后，回到新手村的玩家需要重新集结伙伴

在战斗过程中积累能量，能量蓄满才能发动。

游戏界面看起来很像《刀塔传奇》，但本作在《刀塔传奇》的基础上加入了自己的微创新，即在游戏中加入了连击的概念。连击系统是游戏的核心。玩家需要在合适的时机释放各角色的必杀，让角色如潮的攻击持续打在敌人的身上，发动连击Combo，造成更多伤害，打出更高分数。游戏提供了自动战斗模式，但在自动战斗中角色AI较低，连击常常会被打断，甚至会过不了关。而手动战斗必杀释放配合超必杀，可以打出多种策略，让游戏一成不变的战斗变得有趣起来，这应该是游戏最大的亮点。

连击系统虽然有趣，但在连击判定上并不准确，关键问题在于游戏并没有加入良好的打断敌人攻击的技能，而敌人打中我方角色也不会中断我方的连击。这些细节上的不严谨降低了游戏的可玩性。游戏的超必杀为了追求华丽，会有特别的动画场景，本来这也没什么，然而在连击系统之下，多名角色的超必杀不能叠加，往往需要一人必杀放完才能接下一个必杀，这个设定破坏了游戏追求连击的爽快感。超必杀不能快进或跳过也是一个问题，同样的招式再华丽，看多了也会腻，制作方在超必杀这点上并没有处理好。

在其他细节上，本作也秉持了日式二次元游戏的传统，配音方面邀请知名声优担纲，角色卡牌也作了精心的设计，角色在战斗过程中的侧身像也设计到位，战斗过程流畅华丽。在画面与人设上本作还是很过关的，甚至会让玩家觉得这是一款原汁原味的日产游戏。

然而现实却——并不是这样。

《永恒幻想》拥有一张漂亮的日式二次元游戏的画皮，但剥下皮来，里面却是空洞与杂乱。我在试玩游戏时就有一种强烈的既视感，总觉得这款游戏有些似曾相识。原以为国产游戏天下一大抄，感觉相似也司空见惯。后来去网上搜索才发现这款游戏存在两个名字——《永恒幻想》与《永恒战记》。前者由盛大于2015年底代理，而后者由蓝港代理，在2015年CJ期间就曾经测试过。

这两款游戏似乎不是互相山寨的关系，而是换皮游戏的关系。我们不知道是蓝港将游戏运营转手给了日子不好过的盛大，还是游戏的开发商“永恒网络”改换了门庭。这个永恒网络与盛大似乎也有千丝万缕的联系。在盛大官方游戏《传奇永恒》的官网上就留有相关的信息。

不管这两个孪生兄弟家里的糊涂账，至少在游戏媒体软文公关的眼中，这是两个游戏。

2015年8月以后，有关《永恒战记》的报道就消失无踪，直到12月才开始陆续出现《永恒幻想》的报道，而代理换成了盛大。我们悲哀地看到，几年前在端游和页游领域曾经泛滥的情况又开始在手游圈重演。一款游戏击鼓传花般换着运营商的同时换着名字不断“公测”，然后原封不动地通过换皮甚至只换一个名字就再度“上线”，甚至连游戏内的公告都不改。这种情况的发生再次说明了现在的手游圈也进入了刷流量洗用户的死循环，而这样的循环，最大的问题就是循环不出优秀的游戏作品出来。

现在，连二次元的细分市场也逃不开运营厂商的魔掌，这到底算是盛大病急乱投医的个案，还是二次元其实也面临着变现的难题呢？这样看来，隔壁《乖离性百万亚瑟王》能够成功并非偶然，它是被太多的猪对手拱上位的。



连击系统是本游戏的核心



再华丽的战斗特效，看多了也会腻



《永恒战记》的战斗系统也是以连击为核心的



《永恒战记》邀请了日本人气CV加盟配音

如何审视一款现象级作品
写在《穿越火线：枪战王者》推出时

文 | 触乐网 生铁

有关CF的一些背景

CF手游终于来了。在《天龙八部3D》《大话西游》和《热血传奇手游版》为代表的一大票端游时代的老牌IP陆续登陆手游平台后，它也赶在2015年的末一个月推出了。

从7天前正式上架iOS和安卓平台、5天前对外宣布最高同时在线人数破百万、注册用户数破千万，再到今天iOS畅销排行榜第六名的位置；作为一款依托微信和手Q平台推出的重点产品，《穿越火线：枪战王者》能得到这样的成绩，了解手游领域的人并不会感到惊讶。

但是，作为一款现象级的、在舆论上又很微妙的网游产品，该如何在它刚刚登陆手游平台时写一篇报道呢？我却有些犯难。在写这款游戏之前，我想我们有必要了解如下的一些事实。

你应该知道这款游戏最初诞生在2007年，算得上是一个老牌端游；

你应该有印象——随便一家再小的模玩店，里面也会挂着几把CF的金属枪模钥匙环；

你如果是老玩家，应该还记得那些挂骂人名的房间吧？你



这也是青春回忆的一部分……（图片来自网络）

应该记得自己所在城市的战队以及联赛吧？

你应该知道它在2010年同时在线人数突破200万、2011年突破300万，2012年这个数字变成400万，而在今年的8月8日腾讯宣布它的同时在线人数突破了500万；

你也应该知道这句既揶揄又欢乐的“抄袭CF的”——这个“梗”几乎已经成为游戏文化中的一个词条。

另外还有几件事我也想提一下。在2014年的时候，我看到知乎有人预言2015年的手游大作中将有一款射击类的作品。实际上在CF手游推出之前，手游平台上已经有《全民枪战》《全民突击》《独立防线》和《全民枪王》几款网游意义上的射击类游戏——尽管《全民突击》和《独立防线》含有或仅有第三人称视角射击游戏模式（TPS）——而这几款游戏除去《全民枪战》是去年的产品外，其他3款腾讯系的游戏上架时间相隔不远，但发展态势却并不相同。

当腾讯游戏宣布将推出CF手游时，我们就猜到它会很快进入畅销榜前列——因为此前已经有了《热血传奇》和《大话西游》的经验在先。 但CF手游仍有其独特之处，例如，它的开发时间据说长达3年。

根据腾讯游戏官方的说法，手游版CF《穿越火线： 枪战王者》 是腾讯的天美工作室群中的J3工作室与韩国Smilegate共同开发的（主题玩法设计和手感设计是由天美工作室主导，版本体验和操作手感由韩国SG负责监修）。J3工作室也就是原来开发过端游FPS产品《逆战》的原琳琅天上工作室J3中心。在触乐记者对中方开发团队的采访时，J3工作室方面表示，CF手游的计划启动，确实是在3年前开始的。当时整个手游行业还处于刚刚兴起的时期，开发团队实在摸索中最终制作出了这款游戏。在游戏完成时，整个研发团队的规模达到了150人，是一般手游开发团队规模的5倍到6倍。

■ 也谈游戏外在的表现

在这样的背景之下，相比之端游CF，手游版本的CF又有哪些显著的变化呢？

在进入游戏后，我首先看到的是游戏画面的全面提升。无论是默认的角色斯沃特、还是永久购买的灵狐者，在细节上都比端游版的角色刻画要细腻多了。毕竟这次进化与初版的开发时间相隔将近10年。

第二个显著的变化是增加了剧情关卡——并且为了这些单人剧情关卡制作了隆重的CG片头动画以及设计了故事主线。故事背景大约就是消灭巨人城中生化巨人泰坦以及城中遍布的僵尸，找出操纵一切的幕后黑手——总之剧情的方方面面里你都可以看到很多不同FPS大作的影子。单人剧情关卡几乎是目前腾讯系射击类手游的标配，但CF手游的单人剧情关卡却又和它们有所区别，它在游戏中起到什么作用呢？

其中一个重要作用是用来让没接触过端游的小白玩家熟悉游戏玩法。例如序章一开始紧张的奔逃和寻找生路的过程里，是熟悉游戏的移动、瞄准和射击等初步的操作概念。在后面的剧情关卡中会慢慢教你一些东西，比如第一章第六关就会教你安炸弹，实际上是为教会新玩家“埋炸弹”的方法以为之后参与PVP的“爆破战”做准备，剧情关卡中甚至还包括一点简单的QTE操作。

剧情部分的场景画风明显更加现代和有科幻感，而PVP对战类的地图为了让老玩家有熟悉感基本都是过去的经典地图，这就导致单人剧情模式的场景和PVP对战模式的地图场景有点分裂感。

和之前的腾讯系射击游戏对剧情关卡的处理有所不同， CF手游的剧情关有这些特点：1、剧情关卡较少，目前不算序章只有两章共16个关卡场景（不排除会有后续更新）。2、剧情关难度很高，虽然是自动射击并且是初级难度下，但第一章的第8关BOSS战就已经具备相当难度，非小白玩家所能承受的了，到第二章第2关，对于射击游戏的熟手，难度也已经相当之高，第二章的最终BOSS即使是老玩家使用手柄或者键盘鼠标操作也是有一定难度的。

通关会获得经验值，经验值累计后可让角色升级，如果满足游戏的要求三星通关还会奖励武器的精通点，但这些经验值和精通点都是有限的，并且同样可以从PVP模式中获得。

因此对《穿越火线： 枪战王者》的剧情关卡我有两个感觉——一、剧情关卡是游戏开发的后期所加入的，二、游戏模式和其他射击手游有别，更侧重PVP模式。

对于剧情，在采访中开发团队是这样表示的：

“做剧情的原因是，我们的CF端游是有剧情的，我们希望将这些剧情融入手游中，增加玩家的代入感。为了这个目标，我们也花费很大的成本制作了CG，希望玩家能有更好的代入感。除此之外，我们也考虑到了手机用户的属性，很多手机就是偏好于PVE，偏好于刷图。其实市面上很多卡牌游戏就是用户去刷



游戏角色刻画进步很多



战斗失败后提示你买称手的机枪、提升PVE天赋、提升武器精通

图，但是我们不想将游戏做成卡牌游戏那种扫荡式的刷图，而是希望用户一次性的像单机式的体验，这样带给玩家的震撼是更加明显的。”

■ 操作从来不是小问题

CF手游在操作的方面的设计，完全暴露出开发团队对这款游戏的重视程度。射击类游戏和其他网游最大的差异就在于其对操作有强大的依赖， 操作是否合理都决定着产品的成败。因此在这款游戏中，游戏首次设置了三种操作模式，这三种模式囊括了现在几乎所有主流的FPS手游的操作方式——在之前的新闻报道中我们也进行过相关的介绍，这里就不详述，玩家可以自己去尝试。游戏在序章结束之后会直接进入操作教学关，教学中会详细教给你三种操作方式，并且在剧情关卡中随时可更换自动射击和手动射击（教学关通关会获得M4A1步枪的奖励）。 游戏还保留了诸如“点击下蹲”还是“持续下蹲”、“左手持枪”还是“右手持枪”等传统射击游戏的玩家喜好设置。此外游戏也是国内首款支持iPhone 6S的3D Touch的射击手游。

除了3D Touch之外，我个人认为CF手游中的狙击枪的一键狙击模式是值得称道的，即按住射击键进行瞄准，抬起手指自动射击（传统的“瞄准后单击开火”的狙击模式也是可选的）。

游戏开发团队对触乐记者透露，手游中的枪械手感是根据端游的手感一帧一帧调整的，尽量还原端游每一帧的动画与后坐力。游戏在开发雏形的时候，就邀请了很多端游的职业玩家包括CF领域第一高手“白鲨”来体验游戏的操作，因为职业玩家是对游戏感知最好的一批人。一开始游戏中的狙击枪操作是完全复刻端游的，弹道也是完全一样的。而白鲨建议游戏在手游上采取一键狙击的操作，另外白鲨认为手游中的狙击枪比较强势，因此游戏开发团队就在狙击枪开镜的0.15秒内，使弹道是散发的，减弱了狙击枪的优势，以使游戏达到更好的平衡。

游戏在操作方面的设计，还有一点值得一提，即在进入游戏后，如果你进入操作设置，则不仅可以自定义虚拟按键的位置，甚至可以调整虚拟按键的大小。且不说调整后操作是不是真的有提高，能提供这种选择，起码验证了开发团队对操作的重视程度。

作为一款端游移植的手游，操作上除了做加法外，更需要做一些减法。比如因为触屏没有鼠标这么精确，所以CF手游也和之前的同类游戏一样加入了辅助瞄准的功能。还比如游戏中取消了端游鼠标右键的功能——近战格斗时匕首的轻砍和重砍需要靠一个虚拟按键来交替。做出这种选择是因为游戏开发者担心增加玩家在手机上的操作难度，不过他们也表示：“这个操作我们在未来是有可能会添加回来的，当大部分玩家都玩的很熟悉了，已经上手了，我们会逐渐加入一些高技巧操作进来。预计下一个版本我们就会推出这一类功能。”

■ 有关地图

提到简化操作，实际上很大程度还涉及到地图的设计。这次CF手游的地图设计上，在尽最大可能还原端游地图的基础上，还做出了一些微调。

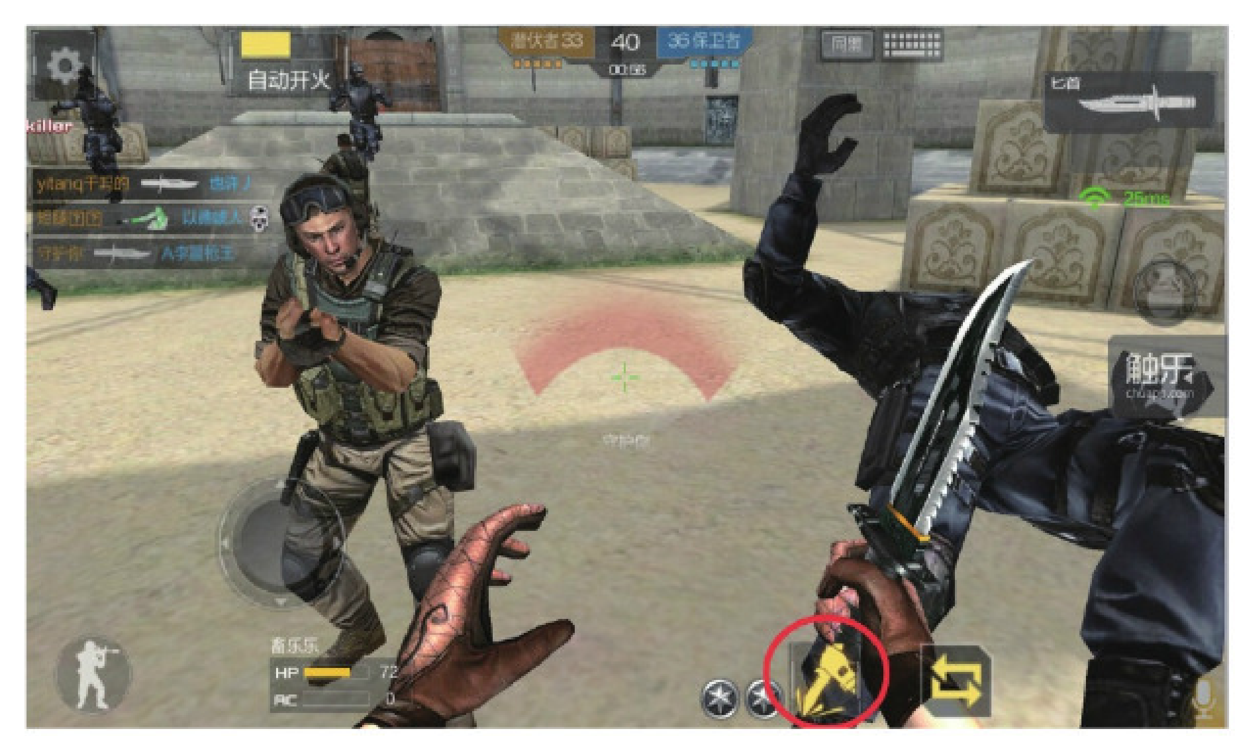
在端游部分地图上，有一些通道需要同时按住下蹲和前进才能通过，而在手游版本中，这些通道被改得更大，只需前进，不用下蹲就可以通过。一些本身很难通过的箱子，被设计成可以走上去而不是跳上去。

射击类手游转身难、转身慢也是一个和操作有关的问题，但解决的方式还是要依靠地图的设计。CF手游版，无论是新设计的地图还是选取端游的地图，都选择了让玩家尽可能正面迎敌，敌人多数出现在正面九十度范围，以尽量减少玩家大幅转身的操作。

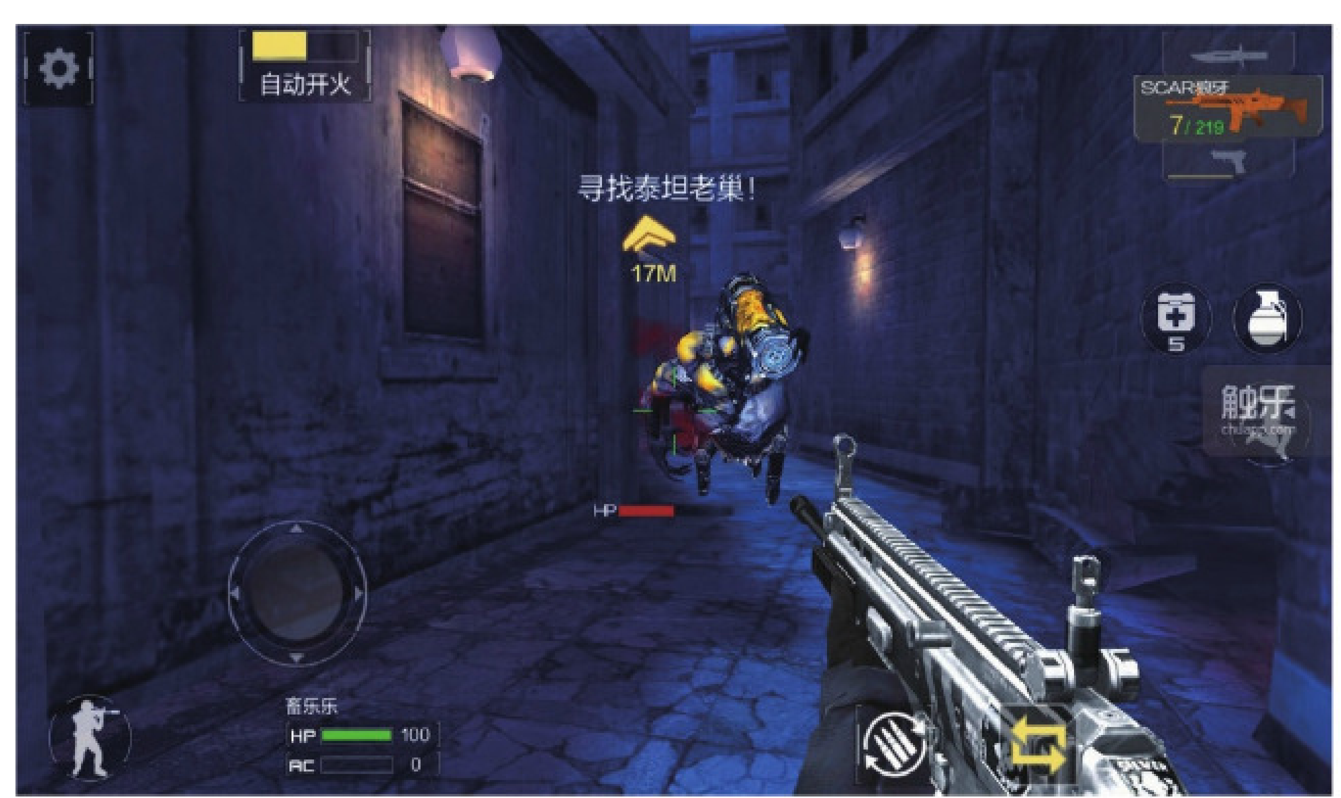
“当然很多模式中，玩家也需要转身，比如僵尸模式中，玩家需要面对很对近战，需要频频转身，因此我们也借鉴了一些主机游戏的操作，你会自动锁定一位玩家，然后跟随这位玩家进行移动和转向。简单来说，就是会在一个玩家的身上出现锁定框，这个锁定框会增加对于你的吸附力，让你能够更随那位玩家进行移动和转向。”开发团队的负责人这样对记者表示。



操作永远不是小问题



鼠标右键的重劈取消后，用切换按钮作为权宜之计



剧情任务的地图风格上和经典PVP地图有所差异

游戏的自动射击是借鉴了《死亡扳机2》的创造，也是射击类的手机网游里第一个借鉴这种操作的游戏。虽然在PVP模式里，只有新手对战才会将游戏设定为自动射击，可作为射击类游戏的老玩家，你也会觉得自动射击这个模式挺方便的。

■ 系统设计的亲身体验

说完这些，再来说说《穿越火线：枪战王者》在角色培养和付费方面的一些特点。

和腾讯游戏之前的三款射击类游戏所采取的借鉴了卡牌游戏的设计思路所不同，《穿越火线：枪战王者》没有体力的设置、没有武器碎片收集，没有白色、绿色、橙色、紫色类的装备，因此也就没有了前文所说到的反复扫荡刷剧情关的需求。

这种设计我个人认为主要还是为了保持游戏作为老牌IP的一种原汁原味的感觉。在前不久的游戏品鉴会上，开发团队还特意强调了“希望能够长线的运营这一款游戏，所以在商业化上面做了很多让步，我们不希望把很浓厚的商业气息带给玩家，我们希望更多的卖外观，而不是卖数值，我们也没有做碎片的升级。”

但是，不做碎片的升级，不代表游戏没有其他升级的体系。CF手游的角色提升主要集中在三个方面——买枪、强化天赋，提升武器精通度。

买枪就是可以在商城里购买强力武器。这些武器和默认武器相比，确实在性能提升上并不算明显。但与端游相同的是，游戏中的所有武器参数（威力、精度、射速、换弹速度等）都是用进度条显示的。也就是说，你很难在数值上比较出两把枪在威力上的真正差异。不过我也认为在游戏的初期游戏的运营方不会推出太多破坏平衡的武器，原因后面还会提到。

提升武器精通度，是指在你购买了永久性的武器后，可以通过“精通点”来永久提升武器的性能。通常一把武器有5个等级的精通度提升，要提升精度，除去相应的金币配合外，就需要“精通点”来提升。比如升第一级需要250个精通点，升第二级需要450个精通点，升第三级需要800精通点，而第四级则需要1660精通点……以此类推。而精通点只能通过参加每日参加积分赛获得，如果你想加快获得，就需要用钻石来购买了。10个钻石可以购买100点精通点，而10个钻石的实际价格相当于1元人民币，也就是说每250个精通点的价值是2.5元人民币。

强化天赋，是指游戏中附着在角色身上的永久的属性提升。这个提升又分为PVP提升（包括提升步枪精准度、步枪弹夹增加子弹和增加狙击枪弹夹容量、穿墙能力、提高狙击枪开火速度、减少防闪等）、PVE提升（包括增加血量、增多弹药、增加冲锋枪、霰弹枪的射程、攻击等）和两者通用的能力提升（提高换弹速度、提高近战威力、获得“土豪”技能后可以额外获得经验值和金币）。

如果说精通度的提升是随着你购买新武器的增加而无法估算的，那么天赋的强化所需要的消耗是可以大致估算出的。以PVP中提升步枪射击精准度的天赋为例：

步枪精准度天赋可以提升10个等级。第一次提升1%精准度，需要3个天赋点和1250金币，约合17个钻石，也就是合1.7元人民，后面每个等级逐次递增，到第十级时，同样玩家的水平下，对步枪的精准度可以提升20%，而需要付出的代价是天赋点280点，金币159180个。这也就意味着，如果你想把这一天赋升到满级，需要总计共583个天赋点和289820枚金币，如果靠人民币购买升级的话，算上购买时有一定概率获得双倍天赋点的赠送，这一个天赋升到满级可能需要250~350元人民币之间。

天赋一共有25个项目，每个天赋均可提升5-10次。升级次数和耗费也不尽相同，25项天赋都升到满级，也许需要5500~8500元人民币之间，这并不是一个详细的估算。

这段内容可能有些枯燥乏味，不过我还是有想要表达的内容。在游戏初上手的这几天，PVP的对战还是平衡的。在我将PVP的步枪射击精准度的天赋加满后，进到PVP中和系统匹配的对手作战，结果感觉不仅没有吊打对手，反而敌人变得比较难缠了——这说明系统会将我和其他有天赋点提升的玩家进行对战。

此外游戏内有一个“助手选项”的项目，点进去后，里面是专门为如何能获得精通点、天赋点、钻石、金币、武器等进行菜单指导——虽然不能算内购攻略，但这用户体验，也真是引导消费到家了，还从没见过一个手游有这个设计。

天赋点也是随着角色等级开放的



助手选项里的内容令人叫绝



在官网上，CF手游的赛事宣传已经开始了

■ 就是冲着手游电竞来的

CF在端游时期就有非常成熟的赛事体系，手游的动作会如何呢？目前从腾讯方面获得的信息是，CF手游也将快速发展出一个完备的赛事。这个赛事不仅一定会做，会做的很大，也会做的很快。

如果提到和端游的差异上，开发团队表示，手机上的用户，高校学生会占到更大的比例，因此会开展高校的赛事。另外，手游也会开展以地域为包装的赛事，类似英超、NBA这样的体育赛事。这些联赛的球队其实是与某一个城市、某一个地区相关联的，这也更符合手机上的LBS的属性。结合地域来做赛事也会让玩家有更强的地域归属感。CF手游的第一届比赛会从十二月的中旬开始，到明年一月份会有一个落地的重点比赛。这次比赛会采用类似百城联赛的模式，经过各地的报名和筛选最后到全国的总决赛。

在策略上，CF手游会将CF的端游明星玩家培养为第一批手游的明星玩家，这样来吸引之前固定的粉丝加入当中来，来关注手游的赛事。

■ 如何审视它是个大问题

我在短短的几天里试玩了这款游戏，还有几点值得一提。

1、在游戏的开发过程中，开发团队用了“脑电CE”的方法来优化游戏。开发团队把玩家邀请到一个实验室中，然后将他们的心跳和脑电活动都记录下来，这套方法可以比较科学的记录玩家在游戏中的体验。开发者会观察玩家在什么地方情绪处于高峰，在什么地方下跌。借助这套方法，就可以很直观的看到游戏设计的一些爆点是否被玩家很好地感受到，那些让玩家会觉得比较无聊的场景，就会作针对性的优化。

2、休闲模式中的藏猫猫游戏虽然不是独创，但也非常趣味的，适合几个好朋友一起整蛊。

3、整体而言，游戏的UI系统做得是当前射击类的手游中最好的，聊天、积分墙、客服都集中在一个可挪位置的图标中，很容易让人联想到苹果手机系统里拿个“虚拟HOME”小圆点。

但是说了这些，我好像还是没有找到一个如何审视这个游戏的点。我只能说，作为腾讯端游的王牌作品之一，腾讯对这款游戏下了很大的功夫，这从一进入游戏界面你就能感受到。

很多人对CF有看法，但我觉得不能孤立地看待腾讯的某一个产品，它的用户体验和腾讯公司的整体是一脉相承的。在抓住市场真空期，利用自身推广和分析有绝对优势的平台对用户进行分析，在准确了解用户喜恶的基础上——无论玩家如何讽刺的游戏质量和运营服务，但是用户确实是用脚投票的结果才反映了真实的市场需求。

但唯一一点不同的是，在手游领域，除了用脚投票，恐怕还需要用到其他的一些资源。腾讯系的其他几款FPS和TPS作品我也都深入玩了一下，我喜欢《全民枪王》里每把武器都有高清的3D建模欣赏；我喜欢《独立防线》中装备的即穿即显示系统，让我培养角色更带劲。可它们也各有缺点。现在除了《全民突击》作为TPS的代表作仍维持在iOS畅销榜20名，其他几款射击类手游都已经排到畅销榜150名之外了。

但是这对腾讯公司来说，这并不是坏事。大公司和小公司对于成本的概念有着本质的差别，对腾讯而言，花一两千万开发一款游戏，被自己公司的同类作品竞争下去了，这对外人看来好像是一种资源的巨大浪费，但是对腾讯这样的企业来说，花这点小钱，能以内部竞争保持所有开发团队的人有生存意识、有竞争欲望，这个钱恐怕花得太值了。

而从那握着“3亿手机的梦想”的玩家而言，今天你提一遍“抄CF”的梗，就会看到另一个人这么说：“年轻的时候常玩，我的青春啊，你妹的手游端的界面居然跟电脑端的做到了高度还原，团竞，爆破的经典模式都有！靠，做得这么原汁原味是要逼死谁啊……”

我可以说目前《穿越火线：枪战王者》还是很良心的，值得去玩。前面提到过，游戏的开发团队希望能长线运营这款游戏，而长线运营的概念，就是游戏要往前走。还记得我本文开始写的那些逐年年突破200万、300万、400万、500万的在线人数记录吗？你可以说那是CF运营团队的KPI。随着这个长线的人数增长的持续，也许端游上的发展历程，也许有一天同样会慢慢出现在手游上。

写到结尾，我还是忍不住想起我听我那些十几岁的侄子、外甥聊CF时的情形。我有个外甥的爸爸是第二代的瑞典华人，我还记得这个小伙子上初中时来北京玩，很客气地问我能不能在我的电脑上安装CF的欧版客户端。和他们一起聊游戏，是我人生中非常快乐的经历。

当然，如果你问到我自己喜欢玩什么射击游戏，我会告诉你，我只玩《战地》。但我总是想，对一款游戏的看法，还是“让凯撒的归凯撒，上帝的归上帝”好了。



游戏推出一周已经发布打击外挂的活动



CF手游的交互按钮设计是比较成熟的

《奇想之战》：真战棋，真手游

文 | 触乐网 oracle



近期我主要玩的游戏有仨，分别是《奇想之战》《玛奇决战》和《魔龙之魂》，巧的是，这三个都为韩国游戏，前两个还都是Nexon一家做的，《魔龙之魂》则属于Gamevil。他们的共同优点是游戏性高，系统不流俗，对无氪和微氪玩家相当友好，有着相当完善的单机剧情体验。而在玩法上又各具特色，很容易与市面上的主流产品区别开来。现在国产游戏逐渐步入一个数值化雷同的局面，光凭着玩法推陈出新已经意义不大，这三个韩国游戏也在整体而非战斗层面，提供了一些不错的方向。

遗憾的是，《奇想之战》和《玛奇决战》虽然都有中文版，但未在中国区上架，需要在台服下载游戏，《魔龙之魂》虽说身在国区，但语言为英文，这都在很大程度上制约了三款游戏的流行度，以至于我基本只能看到一些小圈子在玩——这些小圈子给出的评价是极高的。

三个游戏里，《奇想之战》最易上手，今天我们先谈谈它。

《奇想之战》是一款传统战棋游戏。

传统的意思是，它基本未对移动平台做什么简化，你接触到的是一个类似于《魔界战记》《圣女贞德》之类的战棋玩法，5名队友，多名敌人，走格子过去，按照属性相克、地形优势、面向、连携的规则，尽最大可能输出伤害，用定身技能控制敌军，这是它的基本作战思路。

战棋是个很怀旧的游戏类型，虽然就像其它曾广泛流行的类型那样，有一定的用户号召潜力，但有理智的开发者都知道将战棋游戏以网游的形式搬到移动平台，必然会带来诸多平台适应性的问题，故而他们多做了简化，《召唤图板》就是个很好的例子，并且做得不错，将战场规模缩小到4*4，大幅度减少了战棋游戏一大操作负担——走位，同时减少攻击种类。像是《我叫MT外传》这类游戏，简化得就更多了，基本就是套了个战棋的概念，战斗是全自动的，不提也罢。

然而《奇想之战》依然保留了战棋游戏的绝大多数特质，看起来一副传统做派：中等规模的战场，角色的走位空间相当充裕。所有角色在普通攻击之外，自带两个主动技能，性能各异，定身、魅惑、眩晕、减速，不一而足，加上地形、面向和队友协同攻击，提供了相当大的战术空间。值得一提的是，这个游戏是有自动战斗的，但AI基本只能做到“走尽可能远的

路，放尽可能大的招”的地步，所以很容易出现手动战斗SS评价而自动战斗全灭的局面。

我不是怀古厨，对“原汁原味”的还原也没有什么好感，但《奇想之战》确实做得不错，并没有徒增玩家的操作负担。战斗设定的精妙之处在于，尽管看起来像个传统战棋，但并非将过去的操作方式生搬硬套，而是针对手游形式做了一定的调整，比如协同攻击，攻击敌人的时候，如果该敌人也在队友攻击范围内，队友会一同发动攻击，让战斗的节奏感和观赏性提升了很多；点击技能图标，角色会自动移动到可以攻击到敌人的地方，非常便利；好友援助以乱入两回合的形式出现——援助角色出场时会将玩家当前行动的角色替下，并解除受到的所有限制类效果。这让日韩系游戏常见的“好友协助”成了一种合理的战术资源，而非无脑的“抱大腿”。当然，即时开启的自动战斗也很大程度减少了低级战斗的操作负担。

《奇想之战》的每次战斗都有评价目标（比如4回合全歼敌人），战后评价有B、A、S、SS，每提升一个评价，就多一份奖励。算下来SS的奖励基本是B的四倍。从中也可以看出设计者以额外奖励的方式，促进玩家搭配最优战术。

我倾向于把这个游戏推荐给喜欢日式战棋游戏的玩家，因为从很多地方能看出《奇想之战》的开发者有着浓厚的单机情节。首先文案素质比较过硬，如果不跳过的话，会发现剧情和人物对话都经过足够用心的设计，不是将就凑合着来的那种，对白很有日式游戏的调调。推图过程中还时不时出现纯剧情无战斗的奖励关卡，就是你进去，看看剧情就完事了，然后拿5钻石。游戏还特别提供了一个故事入口，类似于一些游戏里的角色羁绊，当玩家收集到特定的某几位角色后，会触发对应的小故事，耐着性子看完就能得到不菲的奖励——而这样的故事足足有120个之多。

此外，游戏的推图难度也很高，基本上第三个图开始就比较艰难了，需要玩家大量的历练（成长）和出色的战术搭配才能通过。这种推图设计并不是在刁难玩家，相反，需要设计者更高的成本投入。对应一些国产手游，我们会发现他们的推图普遍无脑，无脑推到一定阶段，突然下一个图需要你XX等级才能进入了，这种粗暴的“卡等级”推图设计起来，显然更加省时省力。

除了战斗层面的可玩性较高外，在数值成长层面，《奇想之战》也做出了比较多的尝试，一边尽量减少Pay to Win的影响，一边保证角色成长有比较大的自由度，大半个月玩下来，《奇想之战》的成长系统让我感觉比较舒服。

首先，在抽卡层面。《奇想之战》和前面提到



《奇想之战》战斗画面



在战斗中加入了地形系统



战斗中可以无缝查看队友和敌人的属性、技能和状态描述



一次SS评价拿到16个碎片，如果只是一个A评价，就只有8个碎片了

的《魔龙之魂》有个共同的特点，就是他们都是多角色的游戏，按理说，角色抽卡是非常重要的付费点。但有趣的是，他们都抛弃了角色抽卡机制，而将角色设置为随剧情自动获得和刷碎片兑换（《魔龙之魂》所有角色都可以直接购买，且价格不高）。《奇想之战》的抽卡范畴，被局限在了素材、体力和装备上。我想这种设定给平民玩家的印象是极好的，因为消弭了“你有我无”的差别，大家的角色都通用。至于装备？任何一件低级装备都可以进化到橙色，付费抽取的装备只不过能减少一些素材的消耗，并有机会带上套装属性而已。总的来说，给人一种“良心运营”的感觉。

《奇想之战》没能免俗地使用了“角色碎片”，和很多手游一样，你需要攒够一定的碎片来召唤角色。但在碎片设定上，《奇想之战》又做了一些差异化的调整。除了常规的Boss关卡会掉落特定角色碎片外，普通的“困难”关卡也会掉落“基因碎片”，而这种碎片可以通过“基因分析装置”来随机转换成某个角色的碎片，这是一个颇为有趣的随机回报设定。

游戏还将碎片和技能系统打通，如果你已拥有A角色，那么A角色的碎片就可以用来升级A角色的技能，每个技能等级都有可见的上限，游戏还时不时举行双倍碎片掉落的活动，收获不菲，也会让人觉得“坑不大”。

《奇想之战》的“素材”种类偏少，很多数值成长都是可见的，比如有个“潜在力”的玩意，类似于国产游戏的洗属性，不断消耗某种资源来洗出想要的属性。潜在力可以升级，越高级的潜在力，提供的属性加成越大，但只要耗费很少的资源，升到3级，就封顶了，也有种“坑不大”的调调。事实上这个坑还蛮大的，因为升到3级后，你可能反复刷新很多次才能获得想要的属性——但与此同时，游戏也通过这种方式，丰富了角色成长的方向。对于多角色手游来说，角色都是引导玩家付费的关键，敢于弃这个坑，必须在其他地方能做的有吸引力，这种吸引力便是多样的成长方向。

归纳一下《奇想之战》的重点：在战斗层面，用较为传统战棋玩法，保证了较大的战术深度，同时开放了自动战斗，减少了玩家的疲劳；在数值成长层面，游戏处处给人一种“不太坑”的感觉，小R和无氪比较惬意，这种惬意的来源主要是：1、角色获取机会几乎均等；2、平民装备都能强化到顶级，除了套装特效，并无明显属性差别；3、所有涉及到强化的内容，都有可预见的、较低的天花板，坑看起来不深；4、最深的坑是各种随机性的改造和进化，由于游戏角色成长的多样性由此而来，这就有点像《魔灵召唤》的符文系统了，玩家对这种坑还挺待见的。但话说回来，这种待见植根于较大的战术空间，如果战斗战术余地太小，所谓的数值多样性，只不过是无本之木。

最后，题目里所谓的“真战棋，真手游”，指的是《奇想之战》最大程度地保留了传统战棋游戏的玩法，同时也将这种玩法和手游的成长系统进行了很好的匹配，做不到这一点的话，那就是单机游戏了。这种模式的弊端不是没有——我玩到现在遇到的主要瓶颈是，后期一场战斗的时间太久了，以至于即便有自动战斗，依然有些玩不过来，这大概是“传统战棋”玩法带来的最大后遗症了吧。



集结英雄必不可少

“反击伤害+1400”的属性，对坦克类的角色比较有用，如果是脆皮DPS，就属于废属性了，只能重洗



老师老师进行中

8个让人流失手游的诱因

文 | 触乐网 oracle



自从手游行业进入高速成长期，关于用户流失的原因就被时刻分析，第三方的统计报告和研究总结也发布了千百篇。原因不外乎“内容单调”“出现Bug”“朋友不玩了”“运营事故”“太坑”等等，就像下面这家第三方咨询公司出具的统计一样，从前年到现在基本也大同小异。但一名玩家之所以会突然离开一个前两个月每天上去坚持做日常的游戏，契机却远比冷冰冰的行话具象得多，可能只是一件微不足道的小事或心态的转变。这两年手游玩了不少，这里我以自身和一些朋友的体会，来谈谈造成我们从一个游戏流失的诱因。

这里我说的是诱因，意味着它们可能并非用户流失的直接原因，而是像催化剂一样，在合适的时间，促成了“流失”这一行为的发生。



■ 忘了上游戏

对，这个诱因非常简单，但破坏力不容小觑，往往发生在那些已经玩了有段时日的游戏身上。原本你已经玩进去了某个游戏——“玩进去”的意思是，已经接受并熟悉了游戏的设定，为了变强的目标，坚持每天上线签到清任务清体力，积极参与各类活动，或许已经持续了1个月甚至数月，并不觉得疲劳。但是迟早有一天，可能是工作特别忙，可能是出去游玩找不到网络，或者什么生活上的原因，你不得不有整整一天没上游戏——突然之间，你就再也拿不起来这个游戏了。好像生活中的某一个持续运转的链条突然断掉，再也接不起来。第二天你看着熟悉的游戏图标，会觉得所有既定的目标和追求的成长都好像无所谓似的，这份动力一旦失去，那你就永远地流失了。

就我个人的体会来说，我之所以从玩了许久的游戏流失，主要原因就是“忘了上游戏”，某天体力没用掉，或者某天活动没参加，突然追求的东西就没了意义，接下来哪怕再接着上线，也是强弩之末，活跃度越来越低，直至流失。

■ 十连抽不出货

对很多无氪党来说，游戏里的第一个十连抽是比较关键的，即便加上新手的各种奖励，也往往是凑了好几天的成果，巴巴指着抽到好货咸鱼翻身，那么十连抽的结果往往会对玩家接下来的去留产生决定性影响，如果没抽到好东西，可能就流失了。

有人会说，现在很多游戏不是有保底吗，一个十连抽下去，总会抽出高级角色来。话是这么说，但即便是同样高级的角色，也总有性能优劣之分，哪个DPS最强，哪个奶量最充沛，通常总有个最佳角色。考虑到手游角色养成的不易，抽到个不尴不尬的高级角色就挺难受。比如我当年玩《刀塔传奇》，第一次十连抽出了个拍拍熊，按理说也是三星，但就是没啥价



当你突然丧失了动力后，连最愉快的“领奖励”都懒得点



《我叫MT2》首测期间，十连抽理论上必出完整角色，但系统在抽到已有角色的时候，未经提示便转为碎片，结果会造成十连抽后只看到碎片的情况，有些玩家因此流失

值，抗不能抗打不能打，和那会儿的潮汐比起来都差好多。这时候遇到懵懵懂懂的玩家也倒罢了，反正也是瞎玩，就怕是做足功课精打细算的免费玩家，就指着抽出最理想的阵容，希望落空后有很大可能怒删游戏。

■ 练的主力被砍了

众所周知。手游养成线很长。养一个角色不易，有时候要投入一两个月的心血。有心的玩家会在游戏初期就去查攻略爬贴吧，去服务器排行版前几名的阵容，有针对性地培养最优解。但可能你刚把一个角色养起来，一个补丁就把强势技能砍了，这是无论如何都难以忍受的。且对于免费手游来说，这种改动不像以往的单机游戏或点卡游戏那般“纯粹”，总让人觉得充满铜臭，为了刺激玩家进一步消费，故意削弱既有的阵容组合。怀着对运营商的愤怒，一波用户就这样流失了。

■ 玩的游戏被告倒了

手游侵权是国内司空见惯的现象，各渠道平台一直有一票侵权游戏在滋润地活着。但随着行业的发展，总有不慎中枪的产品。接到律师函后，把游戏里的人物改头换面倒也罢了，像《酋长萨尔》《卧龙传说》完全植根于侵权又十分高调的游戏，败诉后会迎来下架甚至关服的命运，游戏里的玩家也被莫名受牵连了，投入的精力和钱财打了水漂，维权也无门。

也许有人会说，这些人去玩一个侵权游戏，得到这样的结果也是活该。但问题是，很多普通玩家没有能力去分辨一个游戏有没有侵权，其实也算虚假宣传的受害者，一旦被牵连，只能自认倒霉。且你都不能指望他们去吃一堑长一智的，因为压根没有一个行之有效的方法来帮助他们辨别侵权与否，总不能靠副标题里的“正版”字样来确认吧，有的副标题还是“最好玩的手游”呢。

■ 胡乱注册，忘了账号

这个问题在早年比较多见，那会注册手游账号时，系统不像现在这样将手机号作为首选项，为了降低登录门槛，用户经常只需要随便填一个账号和密码便能注册成功，无需通过邮箱等验证方式。由于一些很微妙的原因，比如手游体量小，不用太“正式”，虚拟键盘懒得打字，下游戏的时候不知道自己可能玩多久等一系列原因，一些用户（比如我）倾向用一连串随意打出的字符来替代账号和密码——有些注册系统甚至不要求再次确认密码——比如asdasdfas这种经典的无意识字符，但近似的字符经常会提示“已被使用”，有时候我换成qawsedrf之类的组合，竟然也会提示已被使用，可想而知大家是有多懒。

这种行为的后遗症时，当你发现一个游戏不错的时候，已经是数天之后，懒得把账号换成正儿八经的号从头开始练。在未来的某个时期，当你要换手机的时候，会发现你早已忘记了当时的账号和密码，又没有验证邮箱和手机号，除非愿意走人工客服，不然只好被迫流失。

■ 吃了新系统的螃蟹

这个现象一般发生在移动从业者身上，他们喜欢第一时间体验新系统，哪怕是Beta版。新系统往往伴随着兼容性问题，当天不能进入游戏便容易诱发前文提到的“忘了上游戏”，之后就该干啥干啥了。

■ 自我怀疑

“我为什么要日复一日做这些事情？”当你产生这种怀疑时，通常便是流失前夕。这个问题的结症，在于手游（特别是国产手游）数值成长过于同质化，已经远远超过了玩法上的同质化。很多游戏的数值成长植根于《刀塔传奇》，这套数值系统的特点是初次上手黏着度特别高，但套路的弊端也特别明显，过于强调打工，ARPU值不高，需要非常大的DAU才能维持下去。而这套设定由于缺乏变化，复用性特别低，再次见到相同的套路（如装备、碎片和远征）极易疲劳，这也是为何“刀塔传奇”Like的游戏成功率如此低的原因。基本上，一个游戏的玩法再出彩，只要成长层面墨守成规，被同样套路洗过几轮的玩家很容易产生这种自我怀疑，并在数天之内流失。

■ 小伙伴们离开了

手游沿着爆发式的轨迹发展至今，从初期的“能联网的单机手游”到现在强调人与人的关系、重实时合作/对抗的手游产品，当前的体量尚且无法承载太多的沉浸式体验，数值刺激也会随着游戏阅历的增加而逐渐降低，现在能让我长期留存在一个手游里的主要原因，恐怕就是“有一起玩的小伙伴们”了。当小伙伴们四散而去，个人的流失也在所难免。

乐观的一面是，小伙伴离开的原因多半是因为找到了另一个好游戏。P

2016开年十大猜
和游戏人共话“行业大势”

文 | 触乐网 书上

新年到，自然又萌生出许多新的可能。在日新月异的游戏行业里，2016年一定又是一个猜不透的年份。在行业大佬们开始纷纷布道之前，触乐邀请了近20位游戏行业的嘉宾，与大家一起共话10个普遍关心的行业问题，看看他们的看法是否与你一致。等到来年回顾这些答案时，又会是一件有趣的事情。如果您有其他的想法，也欢迎在下文中投票和评论。

■猜想一：今年国内会出现营收超过《梦幻西游》的手游吗？

【嘉宾票决结果】会
3票赞成，2票反对，1票中立

熊猫TV副总裁庄明浩：有可能，没准是网易自己的呢？

游戏从业者轩辕：会。眼界大了，灼灼日月也只是宇宙微芒罢了，算上时间单位，一明一灭一刻一瞬，怎么会没有超过一个《梦幻西游》的呢？人口红利说是吃得七七八八了，消费力的红利还未见限量，玩家消费思维的嬗变是游戏设计爬着滚着也追不上的，挖深坑的技巧不过等于要饭的残钵，兹事体小。单就



看行业，见着了辛迪加，总不能断言后边不存在托拉斯、康采恩。

游戏从业者绯红King：有可能。《梦幻西游2》。

虎嗅资深编辑马伟民：要看厂商舍不舍得在自充上撒钱咯。

魂世界CEO刘哲：不会。梦幻是把端游时代最适合手机平台的长留存高付费游戏，而且还做到了新用户的低上手门槛，这个目前很难突破。端游上比他挣钱的品类目前都没有找到很

好的适合手机的游戏方式和体验。

灵游坊CEO梁其伟：目前似乎看不出迹象。

■猜想二：中小CP中像《我叫MT》《刀塔传奇》这样的现象级游戏会再次出现吗?

【嘉宾票决结果】不会

4票赞成，6票反对，1票中立



作者西瓜：不会或者很难。经过了这两款游戏的成功，市场感受到了IP的重要性，这也让一些热门IP很难落入中小CP手中，除非做原创，这是一个系统工程，放眼国际市场这种例子也不多。

《上帝之城》开发者张珽：不会。随着国内对版权问题的重视程度不断提高，以及全球知名IP不断被大型游戏公司买断。2016年，若还想用这种偷鸡的方式来博大的可能不会太大了。

游戏从业者穆飞：让我们再找个男女通吃的好IP吧。

熊猫TV副总裁庄明浩：估计会很难。现象级这个限定词太强势了，如果按照MT或者刀塔的标准，那么至少要一个月2亿的流水，至少坚持9个月；中国的手游行业基本能进入了当年端游的状态，大爆款从中小CP中出现的可能几率很低；即便把标准降低到1亿流水，坚持6个月，也难……

有趣点CEO火狼：不可能。《我叫MT》、《刀塔传奇》的天时（玩法独特）地利（渠道追捧）人和（海量待开发玩家）已经很难在中小CP中再现。

魂世界CEO刘哲：不可能，刀塔传奇使得创新的门槛被拉到非常高，同时用户获取成本也非常高，使得游戏只能更加重度。加之如今的游戏数量、用户新平台带来的新奇体验都使得新游戏很难露头，应该说不是没有可能，只是国内目前的研发实力和创新能力，使得非常难。

派趣CEO徐文：有。游戏作为内容行业的一员永远有认真创新的小团队的机会，创造的灵光无法被垄断。

飞鱼科技总裁陈剑瑜：当然有可能，但想要做出全民级别的游戏确实越来越难了。虽然经过几年手游行业已经发展到一定规模，但是竞争也是更加激烈。排前十的CP大约已经拿下近八成的市场份额，所以留给中小CP的空间和机会也越来越少。相比单纯的产品研发运营，我更看好IP的运营和更加泛娱乐化的发展方向。

灵游坊CEO梁其伟：会。但也许会属于之前已有过一定成绩的中小CP，而不是完全新的新晋CP。

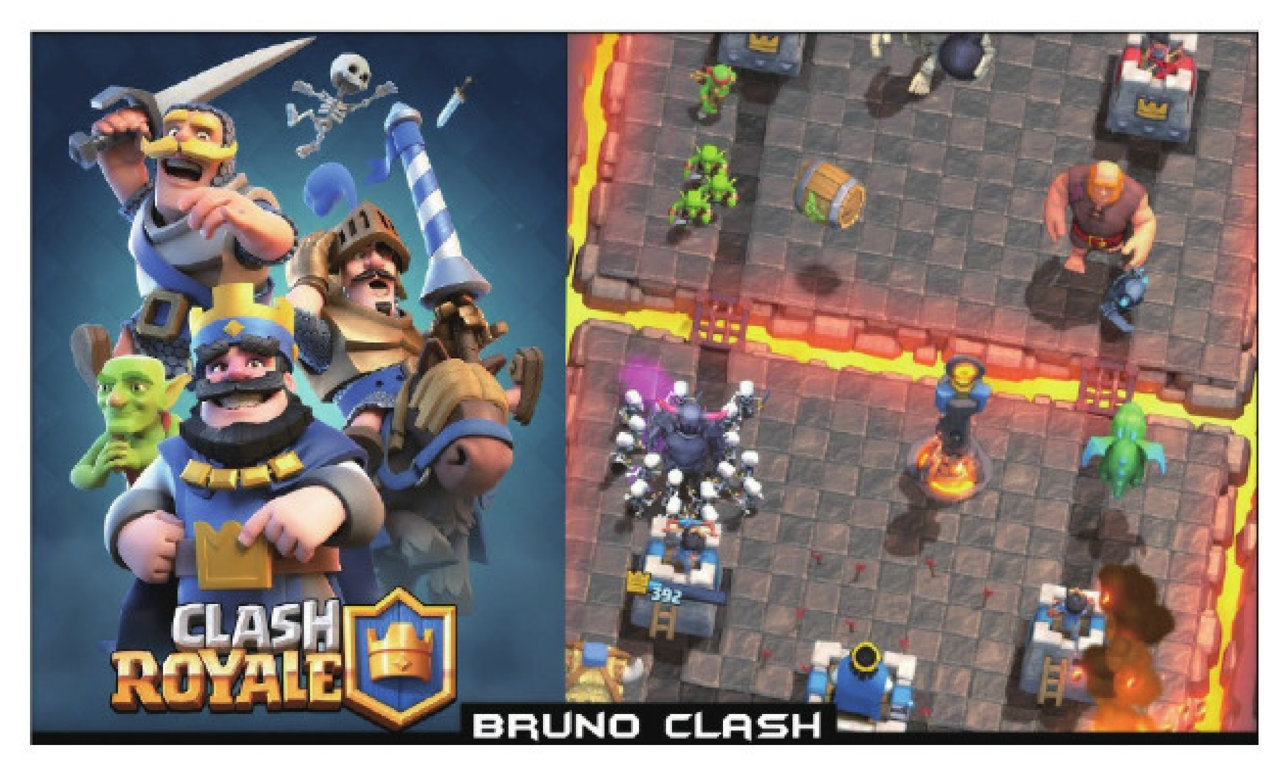
柠檬酱合伙人Jack：有的。这个同质化游戏的海洋就是给那些突出的现象级游戏准备的。

游戏从业者绯红King：这个不好说。现象级游戏在市场处于初期阶段时机会很大，但目前的形势对于中小CP来说很难，首先渠道就是一个比较难以跨越的壁垒。成本越来越高的情况下，只凭自身产品的优势很难搏出位，除非背后有大厂或有实力的发行商帮助。

■猜想三：Supercell在今年会有一款风靡全球的游戏吗?

【嘉宾票决结果】会

6票赞成，1票反对



魂世界CEO刘哲：有可能，因为它们擅长策略类型游戏，而策略游戏本身又具有留存长、付费好的特点，而且在留存很好的情况下，Supercell是有能力投入的。

作者西瓜：有可能。我觉得新出的《Clash Royale》就不错，很有野心，PVP的乐趣非常真实，它提供的是和《炉石传说》完全不一样的体验。

熊猫TV副总裁庄明浩：刚出的《Clash Royale》就还不错，但其实要应算，这也算不上全新的游戏……

飞鱼科技总裁陈剑瑜：我相信Supercell今年会有更加成功的产品上线，Supercell在过去的五年中只有3款产品真正上线运营，其余有5款产品都在测试，他们产品设计研发能力很强大，同时对产品品质的要求非常严苛，这种对产品品质的极致追求一直是我们学习的榜样，我非常看好他们的运作模式，也很期待今年可以看到他们的大作上线。

《上帝之城》开发者张珽：说实话，这问题就像在问我："斯皮尔伯格下一部电影一定能风靡世界吗"那样难以回答。但从主观上来讲，supercell在拥有了一个爆款后再来一发的可能性一定要比其他中小团队大得多。

点赞科技CEO李楚凡：会！因为服务Supercell的中国某广告公司的负责人已经发朋友圈嘚瑟了。

游戏从业者绯红King：目前来看比较难。从最近推出的《Clash Royal》来看，还是在已有的基础上进行扩展是个稳妥的思路，但就像Boom Beach始终无法超越COC那样，"第二款"始终是成功厂商的一个难题。不管是King还是Machine Zone，还是以往手游之外市场的厂商，都很难做出突破。当然，这取决于他们开香槟庆祝的次数。（Supercell每次黄了游戏都要开香槟）

■猜想四：会有更多主机游戏大厂推出手游作品吗？

【嘉宾票决结果】会
9票赞成，1票反对

作者西瓜：会啊。虽然说抢占市场晚了点，锻炼锻炼队伍，磨合磨合团队为未来打算这是必须的，不赚钱也没关系。

游戏从业者绯红King：这肯定是一个趋势。已经尝到甜头的厂商不用说了，更多传统厂商推出手游对自己来说没有坏处，即使在手游市场无法获得很大的成功，也能扩充自己的产品线，更好的推广已有产品。

游戏从业者穆飞：会的，主机大厂做手游，是救厂的不二佳选，那些之前没做过的都会来做坐看。但勿忘初衷，要做产品，不要快钱。

游戏从业者轩辕：会。为什么不呢？嗅觉敏锐的早趟出了路，章鱼一样触手盘盘蜷蜷，胆子大的抛家舍业地来这湾水里腾沸，本分优雅的也顾盼着拿出手段，是老资历，钱未必能赚着多少，拿奖吸眼球就不在话下了。主机领域巍巍峨峨地拼高度，投下来的阴影有浓有淡，终归是庞然大物，也能囫囵个儿看个轮廓。反过来看，移动游戏也大体割据分明，仪态成熟，也不用谁再去试探，这一年不入场的也就等于铁了心袖手看着了。

《上帝之城》开发者张珽：拿得下斯诺克冠军，9球技术应该也不在话下吧？所以，为什么不呢？

读者权发遣：会。他们有技术，还有很多情怀。

有趣点CEO火狼：会。不过大多属于“闲着也是闲着”的标配。

灵游坊CEO梁其伟：一定会。大厂几乎都已经在做手游了，另外我就知道好几个著名主机游戏制作人的手游都在制作中…

柠檬酱合伙人Jack：会啊。你瞧人家KONAMI，主机游戏都不想做了。

魂世界CEO刘哲：不会。我觉得他们做不好，他们最好的方式是卖IP赚钱，他们尝试了之后发现不赚钱就又会不做了。

■猜想五：游戏领域IP泡沫今年会破灭吗？

【嘉宾票决结果】不会
3票赞成，11票反对

熊猫TV副总裁庄明浩：不会破。因为已经成流水线作业，但应该会理性一些。

游戏从业者轩辕：不会。大海上是没有泡沫的，靠近了岸边才见得着，移动游戏说泡沫，是水浅泛起来的，是还没找着规则。从三两年的小把戏里找规律是穷耽误，电影史百二十年卖得好的不还是几把老骨头么？老人儿几十年攒下的底子不是为了跟小年轻儿平起平坐的，拳不怕少壮，怕的是从西贝货摊上买本《如来神掌》就当奉着真神了。不是急的事儿。

柠檬酱合伙人Jack：不会。日本那边整天在烧IP，真的好IP还是能站得住脚的，破灭的只是那些自称是IP但没有多少人关注的。

Y2Game CEO庞益军（老木）：不会，广告、营销、IP会导致吸量指数提升，前两者有技术含量，后者只需买买买，傻子都能挣钱的时代，当然怎么快怎么来。

鹅厂护渔公关图文熊猫：不会。总的来说市场上整体的游戏品质是上升的，这会给IP带来更多的正向帮助。

飞鱼科技总裁陈剑瑜：目前较为成熟的游戏企业，都已经开始进行泛娱乐化布局，更多游戏产品的发布与运营将与同一IP的影视剧，电影，小说动漫的其他形式的娱乐产品联动起来。这也意味整个娱乐领域对成熟IP的需求仍然会非常火热。我认为这个热度今年仍将继续，真正好的IP价值仍然是不可估量的。

Chillingo大中华区商务总负责苏延辉： IP是一个宽泛的概念，IP的价值如果发挥的好，远远超过本身所带来的粉丝效应。游戏领域借助IP来营销吸量的方式不会改变，IP存在泡沫就和房地产泡沫一样，但是今年还不会破灭，只是大家对IP追逐由狂热会逐步趋于理性。

读者权发遣：不会。Bubbles never burst, they just fade away.

虎嗅资深编辑马伟民：现在游戏厂商涉足影视，和乐视爱奇艺这些深度绑定，IP的价值正在透支，理论上泡沫一定会来临，但2016年应该不是。

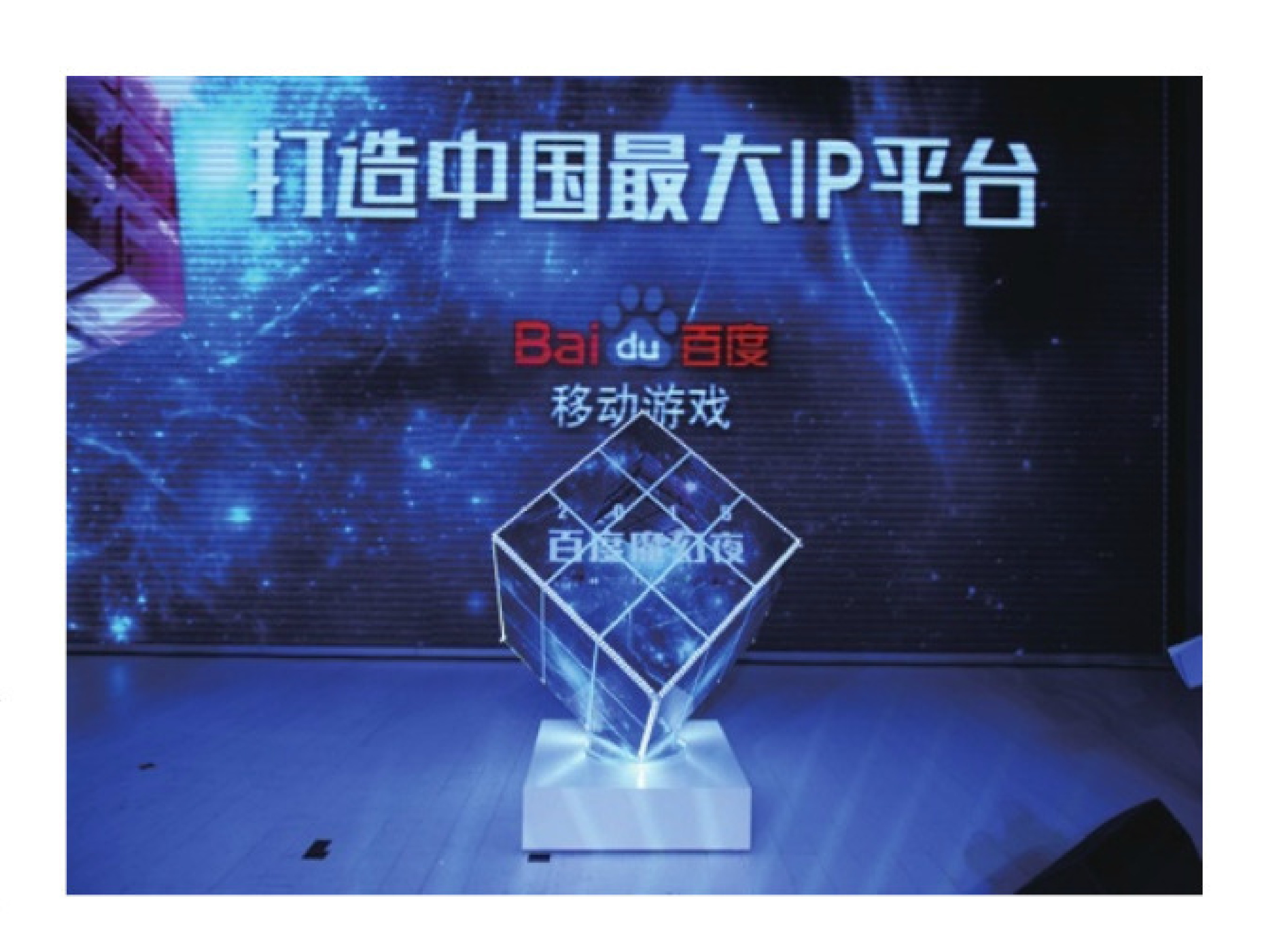
派趣CEO徐文：不会，设备红利减小，用户成本持续走高，IP事实是降低用户进入成本。但会有更理性的使用和更认真的立项，单纯IP换皮就能赚钱的泡沫会破灭。

点赞科技CEO李楚凡：这个问题谁出的？太封闭了！什么叫泡沫？谁说ip是泡沫？这个我不同意，什么泡沫能吹一年？你告诉我！

游戏从业者穆飞：会。这一知识在20年前国外主机行业已经证明给我们了。以国内的跟风块钱主义来看，泡沫只会爆的更快。

游戏从业者绯红King：会的。但就像股市和楼市一样，你懂的。

胡莱游戏副总裁张宇：已经破灭了。好的IP早已卖光，现在都在透支未来。最近常听到的故事就是：某公司斥资千万买了某知名作家下一部作品，后来才发现在他前面还有十几部被卖出去但还没写的作品在排队呢。



■猜想六：Google Play进入国内后能拿到1/4的市场份额吗?

【嘉宾票决结果】不会
1票赞成，7票反对

游戏从业者绯红King：这个问题就好比问Facebook进入国内能获取1000万用户一样。

魂世界CEO刘哲：不能。搞不定政策就被搞死，而且用户需求不存在了。

熊猫TV副总裁庄明浩：不会。国内安卓渠道已经固化，运营商+百度/360/腾讯+手机厂商，Google Play想抢谁的都很难。

有趣点CEO火狼：不会。哪怕知乎用户都用Google Play也不会。

读者权发遣：不能。我相信百度全家桶的AT力场。

柠檬酱合伙人Jack：有难度啊，除非Google学百度全家桶。

椰岛游戏CEO鲍嵬伟：应该不会。虽然我希望会，但今年应该不会那么快。Google在海外是整套生态链，靠一个商店单打独斗是很难和国内的牛鬼蛇神们竞争的。

胡莱游戏副总裁张宇：会。玩家需要一个下载“官方”包的地方。当然前提是，Google Play必须是中国团队运营。

■猜想七：国内二次元手游在今年会有像《战舰少女》这样的黑马吗?

【嘉宾票决结果】会
7票赞成，1票中立



魂世界CEO刘哲：有可能。用户获取成本不高，游戏也不多。主要是看开发商还有靠谱的活着吗。

灵游坊CEO梁其伟：会。品质奇高的私下就见过好几款，而且就算成功了应该也不算是黑马了。但是大部分蹭二次元热度的一定会挂掉。

游戏从业者绯红King：会。各种神教的精神力量不可小视。信XX得永生!

游戏从业者穆飞：当然可以有啊。开DMM，顺着往下扒拉呗。我算是透露商业机密了吗? =_=

熊猫TV副总裁庄明浩：应该会有。但玩法应该会借鉴15年所谓的IP玩法的方式，所以出来的作品很可能是玩法上其实没什么太创新的。

虎嗅资深编辑马伟民：会。但是私底下希望还能出现撕逼的桥段，这样触乐又有的写了。

派趣CEO徐文：会。二次元这个领域真正考虑长线运营的大作还未曾出现，而且一定是研运一体的黑马。

作者西瓜：得看日本有没有更红的模版呀。

■猜想八：今年任天堂将要推出的手游会在市场上取得成功吗?

【嘉宾票决结果】不会
4票赞成，5票反对



游戏从业者绯红King：还是比较看好老任的。例如《Pokemon Go》，和任天堂一些成功的品牌，如果放开做，能做出很多花样。不仅是单纯的情怀，本身在游戏性上的优势也能让任天堂在手游领域占据一席之地。

魂世界CEO刘哲：会。IP有、原创能力有、好玩有，唯一的问题是能不能赚钱。

《上帝之城》开发者张珽：会。作为一只坚持在轻度休闲、家庭娱乐下注的老任来说，实在太适合手游这种游戏载体不过了。软件，让我们来看看老任手下的超级IP队伍“马里奥系列”、“塞尔达传说系列”、“口袋妖怪系列”、“星之卡比”、“大金刚”、“火焰纹章系列”。上帝啊，这任何一个IP都有爆款的潜力。

游戏从业者穆飞：任天堂并没有把业务重点放在纯手游上，如果是这样的话，手游部分的成功率不大。

椰岛游戏CEO鲍嵬伟：会。游戏性最高!任天堂是整个游戏界少有的明白如何做出好玩游戏的公司，而好玩的游戏无论在什么平台都会成功。

灵游坊CEO梁其伟：看是什么程度的成功，对于任地狱恐怕要到PND程度才能跟它在掌机上的地位持平吧，这样的话就比较难了。

游戏从业者轩辕：不会。外人叹着任天堂是步履维艰绝处求生，任天堂未见得不自视纡尊降贵俯就群氓。主机届以“轻度”“休闲”而昭然其名的相对优势，多半是人言可畏的皮毛见解，被起哄架秧子拱到移动游戏届，只能剩下处处掣肘。本来坐的是行业泰斗的龙椅，抬上拳击台上，一双双眼睛锥子似的往老

脸上扎，总不能打一趟花架子。看得见的踌躇满志都比不上看不见的仓皇惊诧，越是端着，越容易砸。

虎嗅资深编辑马伟民：个人感觉不会。即使有，也跟中国市场没关系。

作者西瓜：谨慎悲观。好像脱离了任天堂自己的平台，感觉像在不一样的土壤里种昙花。

■猜想九：VR游戏在今年会不会有真正的起色？

【嘉宾票决结果】不会
3票赞成，9票反对



游戏从业者轩辕：会。时代的车驾是有加速度的，地上留下的车辙越来越浅没关系，尚且看得见印儿，但要跟不上的，八成也追不上。主机、PC、移动，规则手册都是现成的，玩好玩坏看个人修行，VR怎么定规矩还没人知道，公平竞争人人有份，基本欲望就是原始驱动力，推着行业发展只能越来越匆忙。所幸是好事，对着玩家的脾气，玩家是寂寥的空虚的，打一针地塞米松，缓缓被移动游戏引发的炎症。

有趣点CEO火狼：当然会，只不过国外的会出现在玩家手中，国内的会出现在产业报道上。

柠檬酱合伙人Jack：会。因为Oculus要出消费者版了，恐怖游戏和成人游戏会备受关注的！

飞鱼科技总裁陈剑瑜：不会。VR游戏是一个非常有潜力的市场，目前已经有很多平台以及开发商开始涉足这个方向的开发和布局，但是我个人认为目前的硬件体验还存在局限，虽然游戏本身可以带来不错体验，但是目前的体验模式并不是用户的大众需求，想要在目前状态下实现较大规模的用户覆盖并不容易。

熊猫TV副总裁庄明浩：会有更多的内容出现，但是否已经到了量变引起质变的节点，我个人偏保守。

游戏从业者绯红King：不会。先找出一款不用VR就不能玩的游戏吧。

读者权发遣：Virtual Boy才死20年，技术奇点和我们还有距离。

胡莱游戏副总裁张宇：不会，看看H5就知道了。但我相信明年会出现更多这种概念，给厂商融钱用。

派趣CEO徐文：不会。根据互联网各类技术的历史，新的沉浸式技术首先应该出现在H领域进行试水和商业化，然后才轮的到我们普罗大众去使用。

鹅厂护渔公关图文熊猫：不会。就目前我看到的情况，谈概念和技术的多，真正谈内容的太少，一个没有内容的设备只能用来装“哔~”。天啊我家大法的Summer Lesson什么时候发布，必入必首发必限定！

Y2Game CEO庞益军（老木）：手游花了3年时间超过页游市场份额，我们先吃到的是人口红利。VR游戏凭啥？设备够大够装逼么，那背着一个PC玩岂不是更屌！

灵游坊CEO梁其伟：不会。听说在我国游戏产业“元年”指的是三年，而且有的产业比如H5之类的已经元年了好几年了。所以不太清楚今年算是VR的哪个元年。

■猜想十：2016年会出现更多女生为消费主力的手游作品吗？

【嘉宾票决结果】会
7票赞成，2票反对

Y2Game CEO庞益军（老木）：必须会。2016年将会是一个重度游戏与休闲游戏并驾齐驱的时代，两头大中间小。女生消费主力一靠休闲二靠女性向游戏，一个随市场发展主流、另一个则潜心挖掘蓝海，2015年已经有标志性产品了，相信2016年会涌现更多。

Chillingo大中华区商务总负责苏延辉：会。女生作为消费主力的手游作品一定会持续出现，海外知名的《金卡戴珊：好莱坞》国内的《暖暖环游世界》这些产品的出现，正好填补了这一用户群的需求，后续还会有更多新的产品立足于这一细分市场，也很期待这类产品在今年有更好表现。

读者权发遣：会。参考网络文学女生频道的火爆程度，我毫不怀疑妹子们对文化产品的消费力。游戏厂商一定会有所动作。

游戏从业者绯红King：会的，因为有广大男性为她们买单。

飞鱼科技总裁陈剑瑜：会。因为女性用户已经在目前手游市场占据较大的比例，特别是在中轻度的手游市场，女性用户已经逐渐成为主力军，但是在很多女性用户喜欢的手游类别，精品游戏还是存在空缺，因此在2016年一定会有更多开发商在此方向发力，我们也将在这个方向开发更多的精品游戏。

有趣点CEO火狼：会，因为买不起IP、玩不转VR、做不来二次元的“猪”需要下一个风口。

派趣CEO徐文：除了三消和换装之外，姑娘们对恋爱，社交，AVG，明星养成，经营这些类型也一直很热衷啊，是缺好的女性产品，并不缺用户。

魂世界CEO刘哲：不会，用户不聚焦，购买成本一样高，而付费能力又不好。

熊猫TV副总裁庄明浩：不会。应该就像现在这样，不会太大变化，当然会有新产品；供需两方面看，基本稳定，看不到大变化的影响因素。

WCA——电竞承办放在心?

文 | 任九洲

世界电子竞技大赛（WCA）创立于2014年，是一项全球性的电子竞技赛事，该项赛事由银川市政府、银川圣地国际游戏投资有限公司运营。作为一个地区政府举办的全球性比赛本应该是中国电竞的一扇未来之窗，但在今年却受到了各方面的质疑不断，最后愈演愈烈，不说国外论坛已如过节一般热闹，光是国内的主流论坛与贴吧都充斥着对主办方的抱怨与声讨，而主办方却没有正面道歉以及推出相关措施，做的仅仅只有买断媒体唱赞歌与要求撤销文章。笔者在百度新闻上寻找各个媒体关于这届WCA看法，找了半天只有满屏“和谐”二字。

这届WCA吐槽主要是针对主办方态度问题。首先参赛人员出现了无法全部到场，原因竟然是主办方忘了买机票。其次从网上曝光的图片中大致可以了解，当时比赛环境到底是怎样一个环境，只能说好过黑网吧。伙食方面KFC已经算是“豪华”，自助餐的匹萨和菜色极为难看，盒饭只能说有的吃比没得吃强。而网传很多人没有休息室，官方称只是选手没看到，没设指向标。比赛时间也是超强待机型，DOTA2比赛拖到4点半才结束。选手生病不能退赛，门票贵到上天，直播直到黑屏，比赛项目一半还属于“国行锁区”。虽官方以比赛举行两届经验不足为借口，但种种表明问题已经不是经验那么简单。WCA出了这么多基础性问题，不上心才是问题所在。

WCA与其说是中国电竞之春，更不如说是当地政府寻求产业转型的一次试水，银川政府提出“反梯度”发展战略，希望借此机会发展现代化新兴产业走到接轨产业前沿。本来是一个两全其美的事情，一方面发展地区经济，另一方面也能促进国内电竞事业发展。但是由于政府对游戏产业了解少、功利心强、相关产业不完善、人员不足又急于求成导致了WCA现在这个局面。纵观国内这几年的电竞比赛，成功举办的不少。目前由国内主导的国际性赛事有WPC和WEC，但都由于运营不成熟已经停滞不前很长一段时间，其中WPC还因为欠发奖金而闹得沸沸扬扬，再要说什么比赛拿得出手，就只剩下腾讯自家各种英雄联盟联赛了。

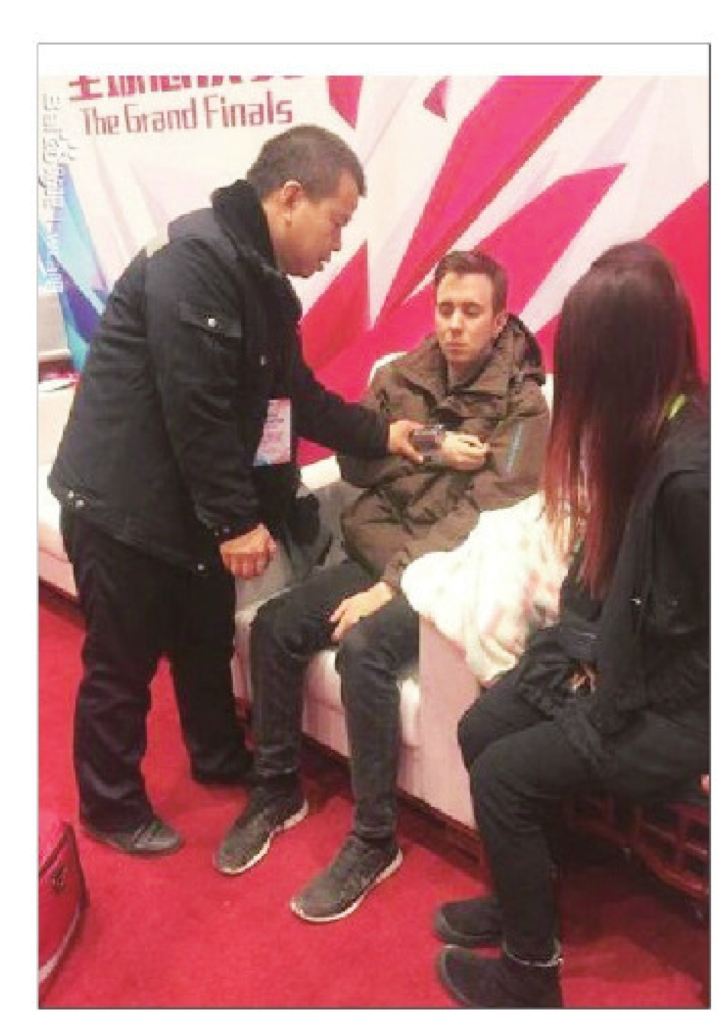
电竞作为游戏文化的一部分，如果单单拿出来作为一种盈利方式，真正让玩家满意实在是太难太难。我们很难单方面指责谁的错误，国内目前电竞氛围并不是很强，玩家整体文化水平有待提升，政府对于游戏产业也只是刚开始转变看法向钱看，最终多数比赛还要靠运营来自己举办。完整的电竞产业链应该由运营和开发出资，政府支持，在良好的氛围中展开，资本最终回到运营手里，政府受益、玩家满足的多赢局面。但由于国内产业链不完善，鲜有素质能与国际对口的游戏，导致很多运营与开发并没有能力去推广自己的游戏；而本身就是晚于国际电竞大趋势下，地区发展寻求转型的政府主导举办的比赛又希望能让各方运营掏钱赞助；加上腾讯巨头一家独大，让很多比赛干脆成了腾讯游戏秀，配上国内手游发展瓶颈试图转型手游电竞化，最终呈现在玩家面前的就是比赛项目群魔乱舞，配套设施要啥缺啥的场面。

其实办好一次比赛并不难，难的在于是否真的是站在电竞业角度去办比赛。虽然很长时间内我们难以再次见到WCG当年带来的真正的世界性电竞风潮，但是如果能真正把关注点落实在国际性游戏比赛上，捎带推广一些国内有潜力的游戏，而不是现在这种强行推广国内某些素质参差不齐的游戏，对于打开国际市场，促进国内电竞发展会起到一个良好的带头作用。

（注：本文仅代表作者个人观点）







左 名气没赚到，事情摊不少，WCA照成的恶劣影响已经可以当国际问题处理了

中 相关新闻翻到第三页才有人出来吐槽，然而这文章还撤销了

右 打个比赛冻成这样，明年的WCA还会有人来吗

野路子的对决

文 | Rocking

由完美世界、imbatv联合举办历时三个月的大型DOTA2赛事辉夜杯于今日落下帷幕，此次首届辉夜杯的冠军被Ehome收入囊中，CDEC.Y斩获亚军，季军与殿军分别由VG、IG.V夺得。

此次辉夜杯虽然参赛的仅仅只是国内战队，但确实在此次比赛中涌现出了一批新生力量，无论是灵性十足的亚军CDEC.Y，还是虽然早早落入败者组但最后却跻身前列的IG.V，这些在本届辉夜杯中大放异彩的年轻选手们，让我们看到了新生代的力量，希望未来他们能够为中国DOTA开创新的篇章。而那些仍在为自己的梦想坚持不懈拼搏的老将，也是让大家看到了他们的改变以及新的尝试。

让人印象深刻的VG对战LGD的第二局比赛，从FY（徐林森）一开始的选人禁人就能看出VG明显的改变，FY一手点出巨牙海民，所有人都以为这是给三冰拿的英雄，毕竟三冰的巨牙海民是有目共睹打的真厉害，紧接着二手点出在VS，而这手VS更是让LGD头昏脑胀，分不清这个VS是由大B神玩的一号位VS，还是留给辅助双子星的酱油VS，第三手选出了新版本刚刚改动的虚空假面，众所周知虚空假面是一个比较吃经济的英雄，所以这才是三冰玩的英雄，之前第一手点出来的海牙巨民只是一个烟雾弹而已，一下子就把比赛的气氛点燃推向高潮， FY在第五手时点出屠夫这个偏向路人化的英雄，更是给原本就已熊熊燃烧的热情更添了一把火。

相对于VG灵性爆棚的“迷之选人”，他们的对手LGD的选人套路则显得中规中矩，就是一个思路“稳！”。贯彻了这一思路的LGD为了求稳则给Maybe拿了中单龙骑，随着对线前期开始，包子的闪电幽魂就利用英雄优势一直压制Maybe的龙骑，Fenir（卢超）操刀的海牙巨民更是利用冰片封路拉远古，让本来就劣势的龙骑士更是痛苦难言，但三冰的虚空假面在上路被当成了突破口，使得LGD的飞机在上路混的风生水起十分舒服，随后的几波团战也都是LGD稍占优势，然而之后开始互刷经济的时期FY的屠夫发挥十分亮眼，屠夫的存在使得LGD的众人无法深入带线，此时所有的目光都聚集在了FY的灵性屠夫身上，在最后电魂的超神声中LGD最终打出GG。

随后的比赛中VG也是一改往日的稳健，开始剑走偏锋大胆尝试新的打法与套路，勇于尝试的VG拿出FY的辅助卡尔，“英魂永不灭”的A帐复仇之魂，以及最后也没人看懂FY的四号位矮人直升机，其实无论成败能够积极的去创新与改变这点VG是很值得称赞的，作为一个一线强队能做出这也得改变是很不容易的，纵观现在的大多战队存在的普遍问题便是守旧和一味的求稳，没了新的想法和打法上的突破则是一大诟病。

除了VG的野路子之外，此次辉夜杯另一大亮点则是二线战队展现出了对新版本很强的解读能力，DK的青训队收归IG后的IG.V在此次的比赛中也展现出了自己非凡的实力，击败了曾经的黑马CDEC，夺得第四名的成绩也证明了自己的实力，而此次的CDEC.Y更是将一线强队VG斩落，不俗实力由此可见一斑。

2015年是中国DOTA无冠的一年，四处征战却不能问鼎冠军，但在此次的辉夜杯上我看到了一线强队的变化，也看到了二线队的努力，希望在2016年家门口的上海冬季邀请赛的赛场上能够看到中国战队高举冠军的战旗，让我们一起拭目以待吧。P

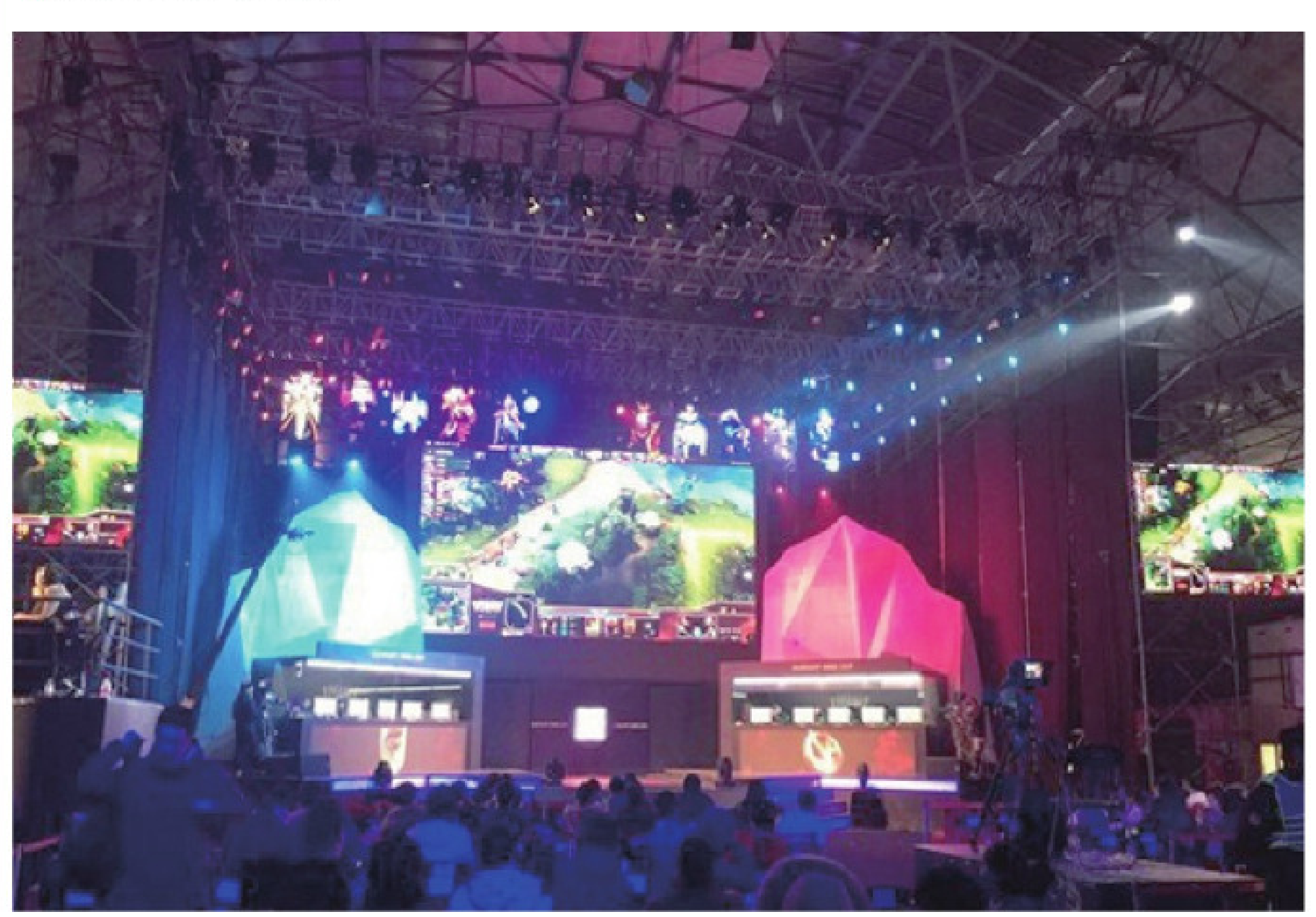




左上 辉夜杯赛事历时三个月圆满落幕

左下 EHOME战队力克实力强劲的数支战队夺得辉夜杯冠军

右 辉夜杯线下赛现场



谁有病？

细数游戏中的各种“病”

喜欢玩游戏的朋友，你是否遇到过这么一种情况，就是跟你一起玩游戏的朋友,在玩某些游戏的时候会显得特别不正常，要么歇斯底里，要么沉默寡言，总之跟平时你认识的他完全不同。如果是这样，那么你的这位朋友很可能患上了某种关于游戏的“病”。那么他究竟患上的是什么病呢？别着急，看看下面的文章，也许你就明白了。



解开成就不会带来乐趣

文 | 时渡

在前几天的某次交流中，我稍微谈了谈对“成就系统”弊端的想法，被成就犯们毫不留情的否定了，理由很简单，我在他们眼中还是所谓的“PC狗”，在主机上没有发言权。由此我得出了两个结论，一是玩家间的阵营还是一如既往的界限分明，二是这个能让玩家几近盲目的成就系统黏人的威力还真是大。

成就犯们表现出来的游戏原则很有意思，让我想就此再多谈一些。当然对“话语权”的问题我也有自认为合理的解释：我虽然在主机领域涉猎不深，但是这同样意味着，作为旁观者的观点或许能更接近事实。并且，阵营的不同只会是称呼等表面的不同，毕竟说破大天，大家无非都是玩游戏的人。游戏的乐趣是全人类能共享的。





我眼中的成就犯们是一群非常有耐性的玩家，为了一个成就或奖杯彻夜奋战亦或是重复性刷刷刷对他们都是家常便饭。在这里为了解释方便先区分一下不同平台：任天堂原本就没有成就系统，PC和手游又由于自身平台的特性至少目前还没有产生成就犯的土壤（但相对的这些平台的玩家会得其他的“病”），所以成就犯们其实主要就集中在PS和Xbox两个平台上。

PS上的成就犯们在挑选游戏的时候一般会把奖杯作为一个衡量标准，玩过的游戏如果没有全成就就浑身难受，而Xbox上的成就犯们可能不会那么在意全成就，但同样会因为成就解开时的“叮”的一声而满怀喜悦。

这种差异与其所在平台成就系统的差异有很大关系。Xbox平台的每一个成就都有对应的点数，并会直接对应到xlive账户，但是成就是分为单个计算的，漏拿任何一个都不会对其他的成就产生影响，所以不追求全成就的玩家也不少。而2008年才开始追赶对手的索尼的玩了新花样，它的成就系统以“奖杯”为核心，分为白金、金、银、铜，其中的不同是各个奖杯之间都有可能产生联系。玩家的主要目的也随之改变为了为了白金而游戏。

应该说，玩家们对成就系统的接受倒是应了微软最初的愿望，游戏的寿命的确大幅延长，单个游戏的价值也有了提升。但是这个系统的效果似乎是有些过了，它不仅仅是达到了原本的目的。

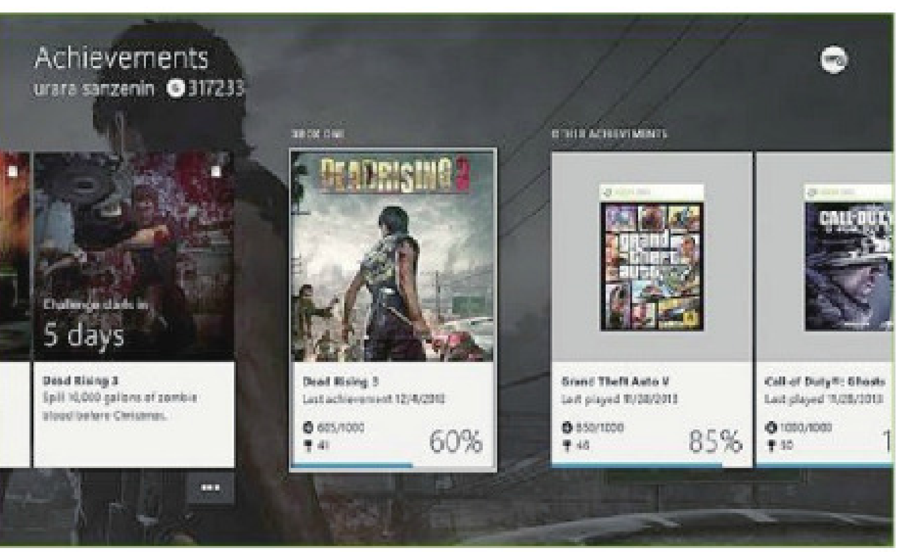
你会发现PS玩家在每玩一款游戏前都要深思熟虑，然而思考的却不是游戏品质，而是是否有弃坑的可能；在xbox上加一个好友，首先要做的，就是比比谁的成就点数高些；每年都有一批没什么质量但是奖杯好拿的作品，它们的销量仍旧喜人。

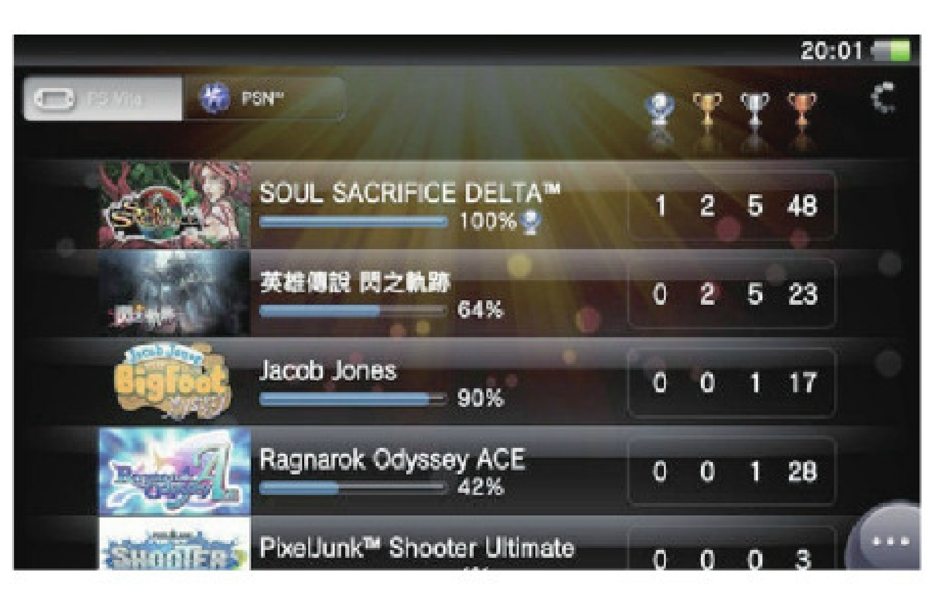
这些令人始料未及的附带品从侧面证明了成就系统的确成功，这对一般玩家不算坏事，游戏多一些变化总是好的。

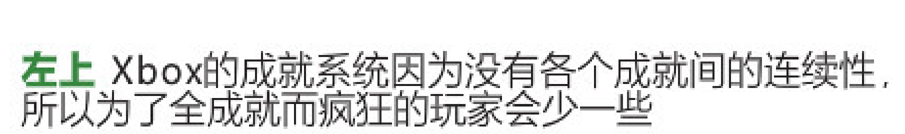
但是对成就犯们来说，就不能这么讲了。他们对成就异乎寻常的热情和执着让我觉得他们口中的“玩游戏”还是不是玩游戏，已经是一个有必要探讨的问题了。

在我看来“成就”元素可以成为游戏的调剂品，但不能替代游戏成为主导。在游戏中和在游戏外它都不能算作是游戏乐趣的组成部分，所以我认为成就犯们的游戏方式，有很多地方让我不能接受。

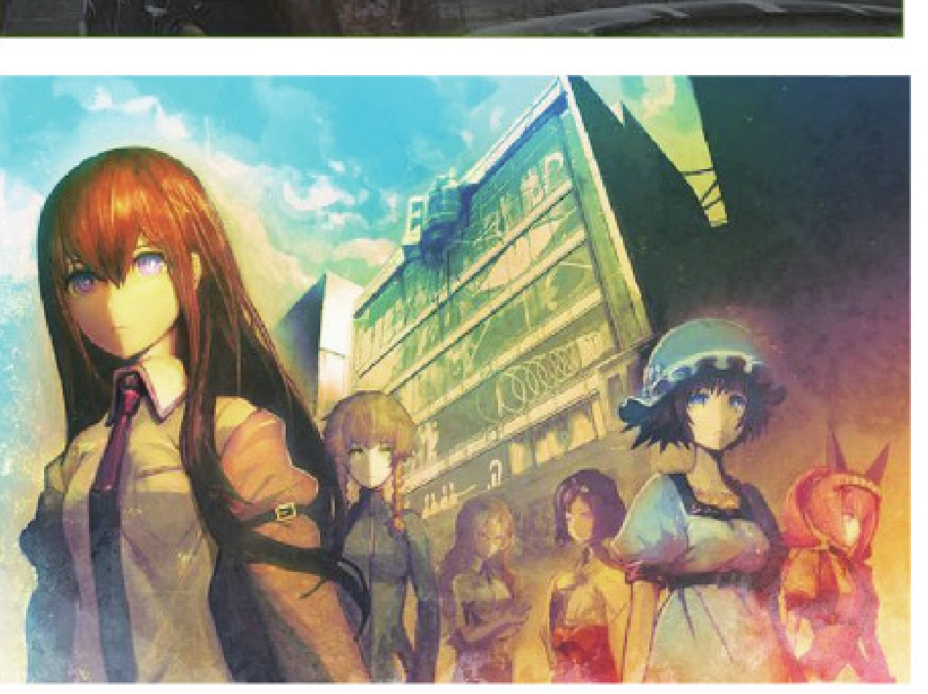
PS的成就犯们以白金为最终目的，诚然，解开奖杯的时候的确能让人获得满足感，但这种感觉并不是游戏所带来的，而是人生而就有的对圆满事物的追求，它其实与收藏癖应该是更相似的，











左上 Xbox的成就系统因为没有各个成就间的连续性，所以为了全成就而疯狂的玩家会少一些

左下 奖杯神作中也不乏素质出色的作品，《石头门》算是其中影响力比较大的

中上 看到显示的100%，确实会有种“这辈子值了”的快感

右上 一切折磨的源头，但若是没了它，又会有多少单纯为了游戏去消费的玩家呢？

右下 有些成就的获得很有趣，但大部分还是会让玩家沦为刷刷刷的俘虏



玩家不断的解开奖杯，在逐步接近完成的过程中情感不断积累，并在白金解开时爆发，获得那瞬间的满足感。

游戏在其中只起到了类似介质的作用，换句话说，只不过是游戏恰好达到了这个目的，如果其他的事物仍然能使个人的情感得到引导，那么用其将事物替换也丝毫没有问题的。

Xbox的成就犯们则对点数有更多的依赖，那仍与游戏乐趣无关，而是对应着人的交往愿望。在这个人的社交属性被网络这个工具无限的放大任何人都有发表评论的话语权的时代，每个人都想要得到被认同的感觉。应该说在以”玩”为主的游戏平台上，社交元素一直不算与时俱进，但不代表它不重要。Xbox成就系统就是一个社交摆上了台面的媒介，借由成就点数，玩家们有了证明自己的动力，以至于为了超越别人或是在圈子里站上个较高的名次，夜以继日的奋斗。但是，玩家为成就而疯狂，并不是在为了游戏内容而疯狂，而是为了在人群中找到自己的存在感，所以与其说他们是在玩游戏，不如说他们是在玩着套着游戏外衣的社交。

成就犯们一直在为了这两样情感而玩着游戏，所以我知道，把游戏换成文字，换成其他的表现方式，也不会有违和感。他们真正想要的只是证明，通过自己和别人证明自己。而有些讽刺的是，在认认真真体验一个好游戏之后，这些情感几乎都是必然会得到的，那么，他们放弃对游戏的关注又意义何在？

我想这就是活在当下的必然吧，现如今交际比独处重要，别人设计好的要比自己发现的好，即便最后所得是相同的，人们也更倾向于遵循着现在的惯用套路，即使那意味着对事物本来面貌的破坏。成就犯们忽视游戏本体的原因或许就在于此，而就这点而言，我们也没什么不同，都只是想获得自己需要的东西的不同时代的玩家而已。



善恶

为善还是作恶？

文 | 冷鱻鱼&Rockking

有人说：“游戏是人生在现实生活的延续，游戏中所作所为，其实就是自己的所思所想。”也有人说：“游戏是体验另一段完全不同人生，体验一段现实生活中完全不可能的奇妙历险”。其实这两句话，反映了不同玩家在游戏过程中完全不同的心态——是否在游戏中遵守现实社会的各种准则。举个最简单的例子：游戏中善与恶。

话题的起源是Rocking（简称R君）给我（简称Y）推荐了一个叫《这是我的战争》（This war of mine）的小游戏——在这款游戏的主角不是士兵而是平民，在战火连连的城市中生存。玩家得在城市废墟中需找食物、武器、零件等任何可以利用的物品。当然，大部分城市废墟也有其他的幸存者，幸存者有友善的，有邪恶的，也有完全不把玩家放在眼里的，玩家可以选择帮助或者无视那些幸存者，同那些幸存者交易物资，玩家也可以杀死那些幸存者掠夺他们的资源，唯一限制玩家的只有心中的道德约束——以上内容如果简短概括起来就是：乱世、生存。

在他推荐给我后的第三天，我俩便讨论起这款游戏来：

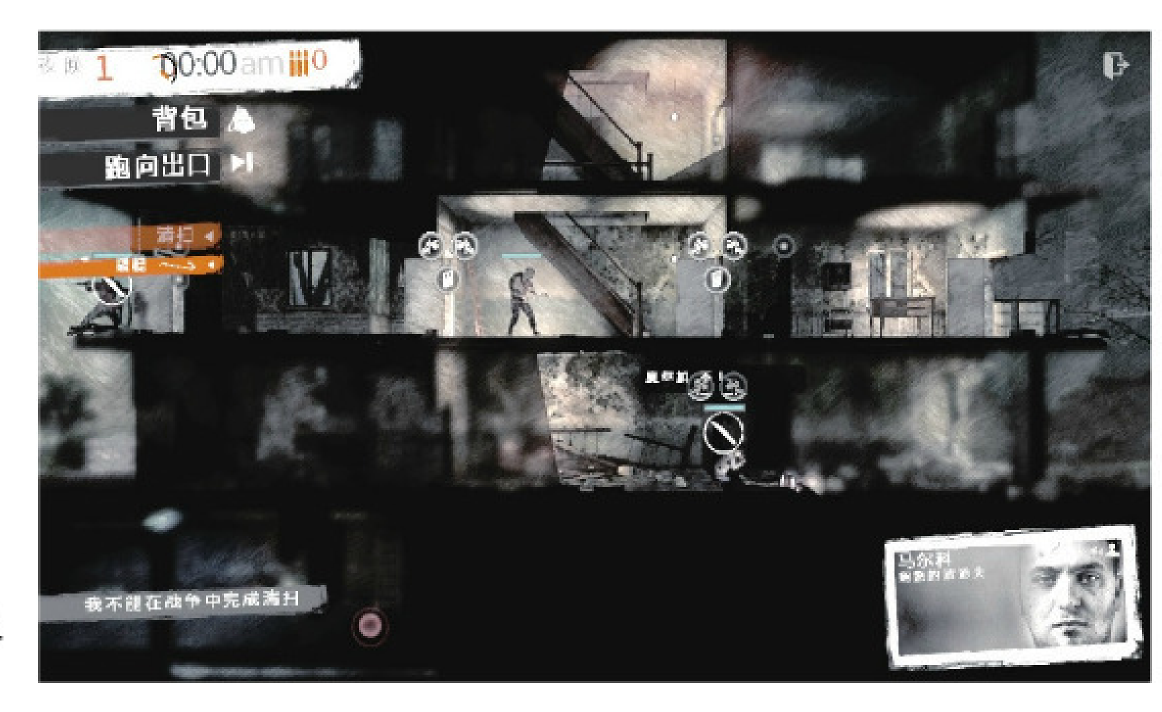
Y：“你先说说你是怎么玩的”

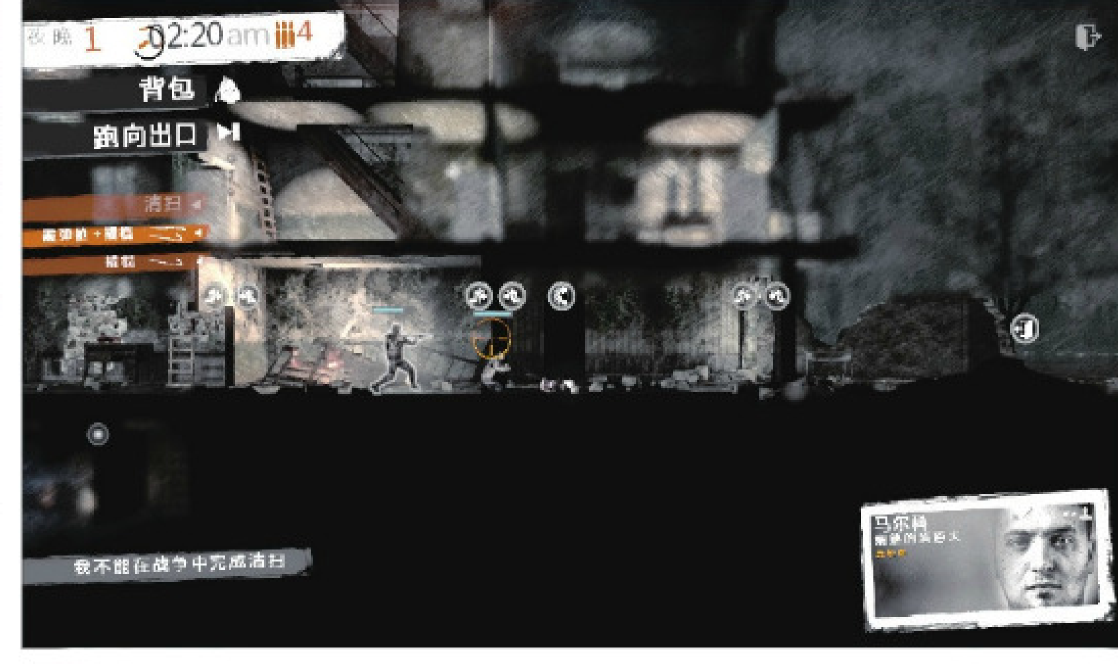
R：“这游戏吧，初期的关键在于收集资源，第一时间升级家里的工作台然后制造出……”

Y：“我指的不是这个，那些NPC……那些人你是怎么处理的？”

R：“什么怎么处理？你比如说地图上车库那里有对父子可以跟他们交换物品啊什么的，医院的人可以治疗你，有时候你在家里别人还会送你东西。除了那些打仗的士兵基本上都是好人啊”

Y：“这样啊……但是NPC家里有好多物资你不想要吗？车库里面有3、4瓶药物，还有个小屋子里有好多烟草什么的”





左 对方也是平民

右 处于悲痛之中的人连危险都顾不上了

R：“……”

R：“所以你？”

Y：“是的，他们看见我搜刮东西，就主动攻击我，所以我把他们都干掉了”

R：“简直丧心病狂！难以想象你居然能对那些人动手。”

Y：“但是这样才有活下去的食物！资源！”

后来我们并没有继续交流这个话题，直到R君某次给我留言道：不知道你去过那个安静的小屋没有，那里有一对老夫妻住着。我进过一次安静的小屋，之后无论我玩多少次我都没有再踏足一次，因为这地方留给我的印象实在是太深，两位手无缚鸡之力的老人面对着我大肆在他们的屋子搜刮着物资却没有任何的反抗，只会苦苦的哀求我不要伤害他们。在我拿走他们的物资一段时间后便传来他们的死讯——缺乏食物而死去。那种面对暴行无法反抗的绝望以及最后因为我的做法而导致死亡的结局带给我的压抑情绪都是我无法去承受的。我在对车库中那对父子也很是在意，因为他父亲病倒在床，而他儿子见到我的第一句就是：“你有药品吗？我很乐意同你做些交易”，我会很开心拿药品去和那个人换取物资，因为我需要他的物资来维持生活，而他也很需要我的药品来给他的父亲治病，我们都达到了自己想要的目的，这是一个互惠共利的交易，能让我在战争中寻求生存这个压抑的背景故事下，寻找到一丝温情和慰藉，其实玩到了后期当我物资丰富的时候我甚至会拿一些药品去捐给医院，当我看着我的角色因为做了好事而开心时，我也会感觉到一丝愉悦。



上 杀完人之后自己也会崩溃

如果在现实世界中，毫无疑问我会赞成他的观点——这是一个三观正常的青年应该做的，而放到游戏中的话我却有不同的看法。既然我们在别的游戏中，在GTA、辐射中，屠戮平民、杀人放火这些事情已经是司空见惯了，那为什么在这个游戏中就不能呢？没错，尽管在游戏中制作者将那几名平民形象刻画的十分生动——为父亲找药的孝子、还有那一对相依为命的老夫妻，但那也仅仅是外在表象，内在的依旧是冰冷的程序代码。夸张一点说，这些人与普通RPG游戏中路边的史莱姆、哥布林其实并没有什么区别——除了在单位受到攻击时调用不同的语言以及攻击动画？就是这样的差别视屠虐哥布林为打怪得宝物升级，而攻击一个人形NPC就会被说成心理变态呢？

当然，不同的人对待游戏有不同的看法，以上也许只是我一个人的疯言疯语。但是我相信肯定会有人同我一样，游戏中不愿遵守现实的条条框框。现实中是一个三观端正的人类，在游戏中扮演的却是性格迥然不同的另一个人，或是一个无恶不作的暗精灵盗贼，或是一个趾高气昂的高等精灵法师或是干干脆脆的半兽人劫掠者。

而有的人，会因为现实本身世界观影响，同R君一样，成为一个永远信仰圣光、崇尚美德的人类圣骑士。

那你呢？在游戏中，你会如何选择呢？



怎么就被虐出了快感？

文 | 软饭王

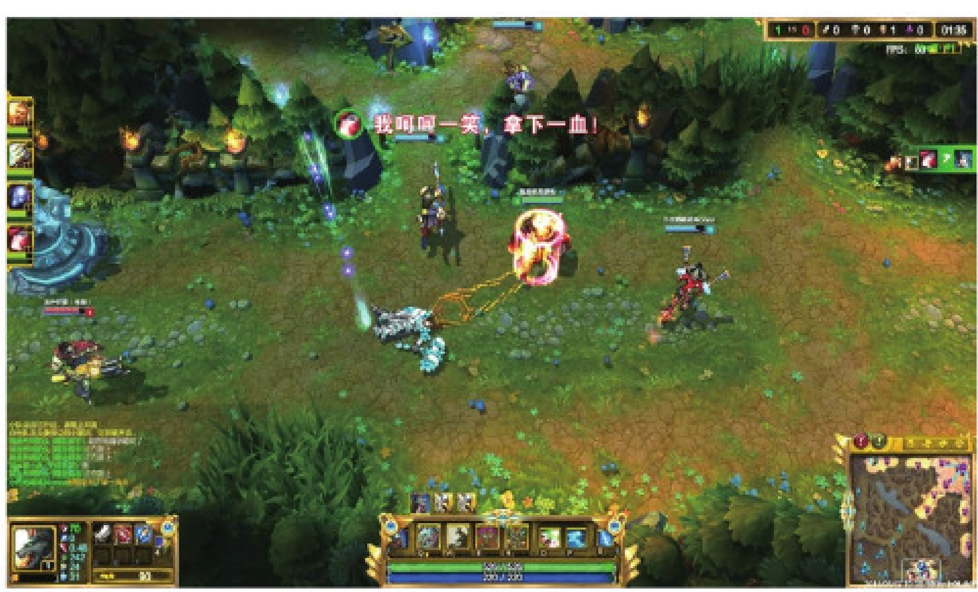
说起游戏当中的各种疾病，最让我匪夷所思的，就是受虐病了。如果说玩游戏是一种乐趣的话，那么我每次看到有人被游戏当中的Boss，或者是奇葩的关卡虐的死去活来，却又从不放弃，一遍遍的读档重来的时候，我总会怀疑，这个人是不是精神有问题。或者，他本身就是受虐狂？

让我印象最深的，就是我那个喜欢玩赛车游戏的朋友了。我这个朋友对于赛车游戏的痴迷程度，完全不亚于我对第一人称射击竞技游戏的痴迷程度。虽然我也是常常被虐，不过像我这种背后打阴枪的FPS老手，多半都是我阴人，虐也是被人围攻。而我这位朋友，在每一个赛车游戏新作发售的时候，都是一个漂移不行，甩尾无力，拐弯撞墙，加速翻车的主儿，这绝对算得上是赛车游戏的渣手了，但是他还是每天乐此不疲的撞来撞去。我有时候真不理解，他被人甚至被电脑这样虐，有意思吗？

我这位朋友每天的游戏状态，基本就是正襟危坐的打开游戏机，调出他最喜欢的赛车游戏，然后点击quick play。然后，你就可以开始欣赏他呲牙咧嘴开车的状态了。我有时候也会问他，你每天被电脑这样虐，还要玩，究竟有什么乐趣。他总是高深莫测的一笑，不理我。

后来我发现了，好像每个玩游戏的朋友在面对自己喜欢却又难度爆表的游戏的时候，总会反应出这种疾病。比如我的另一位





上左 这一套连招，不知道难倒了多少人

上右 这一个一血，包含了不知道多少血泪

下左 《暗黑破坏神2》的地狱模式，不知道难倒了多少人

下右 这种情况基本上就直接飘下去了





热爱格斗游戏的朋友，虽然每天练习格斗游戏是十分枯燥的，打出各种酷炫的连招也是十分痛苦的，可是他就是这样一遍又一遍的练着自己的连招，不停的replay，甚至有时候一晚上就消耗在这个连招上面。

受虐病产生的原因，应该是想不断的挑战自己，看看自己在完成之后，是否能够获得更高的成就。所以在《暗黑破坏神2》里面，有普通、噩梦、地狱三个难度，完成了普通难度之后玩家就想挑战噩梦难度，完成了噩梦难度，玩家就想挑战地狱难度。虽然普通、噩梦和地狱的游戏剧情是一样的，但是因为难度不同，玩家就愿意一遍又一遍的翻来覆去的打，甚至去总结过关经验，分享过关心得。你在网上搜索各种游戏困难模式的过关心得，那搜索出来一篇篇的文章，都是每个游戏玩家艰辛的血泪啊。

于是，我们在受虐的道路上一去不回头了。

其实受虐病有些时候是好事，因为你不断的被虐，不断的受虐，不断的提高，这样去玩一个游戏才会有乐趣，而游戏当中的另一些受虐病患者，则是我这辈子都不想见的，这些人广泛的分布在各大竞技游戏里面，让人看着恶心。

这些人一般游戏技术十分稳定，多年以来没有丝毫提高，他们混迹在游戏的各大区域，等级往往都不低，在进入游戏之后，他们要么横冲直撞，要么占据有利位置，比如中单啊狙击点啊地形卡Boss点啊之类的。然后发挥极度稳定，基本能够送上游戏的Frist Blood，让对面喜笑颜开，让本方错愕莫名。之后他们马上开启嘴炮模式，指挥这个指挥那个，一会说这个不会玩，一会说那个打得不好。有人一讥笑，他马上骂回去，各种尼玛满天飞，各种脏话刷满屏。之后，这位要么挂机，要么送人头，基本不干正事了。对于这种受虐病患者，我代表广大被这群患者折磨的玩家，对你们说一句：“大爷，您走吧，我跪求您去玩别的游戏吧。”

我对于广大的受虐病患者，其实是抱有极大的同情以及理解的，因为每个人对于游戏的需求都是不同的，比如我，就希望能够在游戏当中获得乐趣，让我能充分的感觉到，是我在玩游戏，不是游戏玩我。而一些受虐病的患者们，则是希望在游戏当中能够不断的挑战自我，获得更高的成绩，获得更好的技术。没有受虐病患者，就没有游戏竞技者。我相信几乎每一个优秀的游戏竞技爱好者，都是从受虐一步步走向成功的，只有不断的挑战，才能到达更高的巅峰。

而对于第二种竞技游戏的受虐狂，我个人还是建议，您还是退出游戏吧，真的，有您一个在，别的人都不舒服。



松鼠没有病，松鼠很高兴

文 | 莽月飘零

初次通关《新英雄传说：海之槛歌》之后，在乌娜在拉克斯帕玛告白的结尾时，对弗特和乌娜这对游戏中最大的CP感到羡慕嫉妒恨——别笑，初次通关我第一款通关的PC游戏的时候我还是萌萌小正太，乌娜在当时就是女神级别的虚拟偶像，所以非常仇视被乌娜主动告白的弗特，你看我小时候就特记仇。

跑题了拉回来，通关之后我除了羡慕嫉妒恨之外，一种怅然若失的感觉爬上心头，思索许久，有可能因为要与弗特、乌娜分别而忧伤，有可能故事到了末尾而伤感，总之，那种怅然若失让我郁闷了很久。随着通关游戏次数的增多，这种怅然若失之感逐渐减弱，但仍然或多或少的有，直到有一天我突然顿悟：游戏时积累下而并没有用完的道具白白浪费掉了，我的失落感很大一部分原因是在这里。松鼠准备过冬之前会搜集储备大量食物藏起来，然而真正在过冬时吃掉的坚果却远远少于所搜集的坚果，这就叫作松鼠病。

松鼠病早已在游戏玩家中如同瘟疫一边蔓延开来。

2015年两大神作之一的《辐射4》被玩家们戏称为“儿子被绑架，父母寻子路上沉迷捡垃圾”，虽然这种周报新闻标题体式戏谑有点过于夸大事实，但这一次“MOD党大胜利”的《辐射4》在游戏性上的的确确被分支玩法抢足了风头，在末世废土里重建一片栖息地并且吸引更多居民在这里生息繁衍，这的确很有成就感，游戏中盖房子的乐趣要比主线任务高多了。于是玩家们在废土中四处游走捡垃圾，什么锅碗瓢盆，什么布条废铁，什么枯枝朽木，就算是汽车架子也拆下来捡给你看。捡到之后管他有用没用通通拆成材料放在库房里，看着各种材料数值逐渐上涨，心里那叫一个痛快，偶尔造个自动炮台什么的，回头还得继续捡垃圾，什么叫浪漫波士顿废土之旅？学院和兄弟会打出狗脑子而你还在旁边怡然自得的捡垃圾，这才叫浪漫波士顿废土之旅！

松鼠病晚期患者在这里过足了瘾，而松鼠病初期患者在这里慢慢进入晚期，还没有患病的玩家们已经沾染上松鼠病病毒，废土之上是一片和谐的捡垃圾运动。

不仅单机的沃土中会有松鼠病疯狂的蔓延，在网游里仍然可以见到各种形式各种时期的松鼠病。在如今MOBA引领竞技网络游戏的时代里，其中的执牛耳必属《英雄联盟》，然而各色英雄皮肤则是松鼠病玩家们的目标，不过这一次并不是虚拟货币或是耗费时间精力就能满足的，网游松鼠病的欲望只有真金白银白花花的钞票才能填起来。虽然我在《英雄联盟》国内内测时就加入游戏，迄今为止早已度过了数个春秋冬夏，但如今对MOBA的游戏欲望早已变淡。不再经常玩《英雄联盟》的我现在仍然记得第一次在“企鹅坑爹抽奖活动”中连抽奥拉夫三个皮肤，眼瞅只差一个五杀摇滚就能凑齐奥拉夫所有皮肤，抓耳挠腮难受的很，松鼠病立刻发作，直接买入五杀摇滚心里才舒坦，然而回想起来真正玩奥拉夫的局数少得可怜，反而远远少于完全没有皮肤的婕拉。

网游松鼠病泛滥起来也得靠“剁手”来治疗才行。

存了一大堆东西虽然没有用，但享受的是游戏时攒道具的乐趣，松鼠在某处囤积了大量坚果而没有吃掉，若干年后这里绿树成荫。松鼠病也是一种游戏方式，有玩家能够从中得到乐趣与快感，各路厂商早已抓住松鼠病的机会，坑死了大量拥有高级松鼠病的收集癖玩家们，不仅大作中我们可以看到越来越多的成就收集，各色花样的成就名目，甚至部分手游也会见到收集和成就要素，如今各种收集玩法俨然已经成为了游戏中一部分。

松鼠没有病，反而乐在其中，只因你不是松鼠，体会不到松鼠一边藏坚果一边想着冬日里缺衣少食的时候窝在安乐窝中美美的吃着坚果唱着歌，那种乐趣与快感，光想想就幸福的不行。

自然，松鼠病浪费的资源也很多。不过游戏嘛，对于我们普通人而言就是为的一个乐趣，如果你能够从松鼠病中得到快感与满足，管他什么病，成就癖也好多周目狂也罢，只要能够获得乐趣的游戏方式都是值得尊敬值得羡慕的，你说是吧。







左上 《海之槛歌》临近通关，我身上却存满了之前换下来的装备，就算没钱住旅馆也坚决不卖掉这些东西！

左下 就算是泰迪熊我也不能放过，不拆布料我还可以给狗肉玩！

右 怕了吗？这就是松鼠病的力量，其实我平时只玩盖伦



微博留言

从本期开始，读编往来正式更名为玩友世界，希望大软的读者们可以在这里畅所欲言。以后玩友世界的内容将主要来源于大软的官方微博@大众软件果然棒。大家有什么想对大软说的，可以在大软的微博话题 #你说软就软#下留言。同时大家也可以关注大软的官方微信：大众软件。大软在杂志上市之后，也会推送相关话题，希望大家踊跃回复，积极吐槽~

#大软的星空话题# 说说上学那会你玩的游戏~和心情~

老烧包儿：心跳回忆，心情就是一般宅男那种。。。

-HaoJiLao666-：大学四年沉迷好几部全面战争，还有上古卷轴5，让我气愤的是辐射4竟然在我工作后发售，没时间玩啊。

尹薰汐：高考结束才有电脑[拜拜]大一下学期第一次接触游戏（仙四），自此掉入仙剑坑出不来了。

洛城千春-never-in：相起玩的最老的一个游戏好像叫唐伯虎点秋香？九几年的电脑报上还有攻略，拿着攻略也不知道怎么打架怎么退出，一直耿耿于怀

一个人l一条狗：剑网2，沉浸在武侠的世界，拜师学艺修炼会友，那感觉很久找不到了。

-藏锋：小学仙剑2入坑，老爸托人从北京带回来的，当时羡煞一众小伙伴（他们的老爸连连看都不让玩）。到现在玩到仙剑六了，现在的仙剑已不是他能接受的游戏，不过他仍愿意听我碎碎念些游戏相关的小感想小成就。我爱老爸。

意旧碎明阳：初中玩龙战士4，双主角制加上龙系统，剧情也超赞，印象超级深 [馋嘴]，玩了很久最后都到帝都了，但是不知当时是怎么玩的，最后小兵都能两下秒主角，然后初三了就烂在硬盘里了 ……

全皮肤缝合：小学：cs、泡泡堂、奇迹mu、传奇、石器时代、三国赵云传、曹操传、梦幻西游，后面的别问，你们都玩过[doge]。

铁甲还会在吗：我至今都忘不了中考之后把仙四下好打开主界面声音调最大那种感觉[悲伤][悲伤]因为要中考我爸不让玩电脑，仙四删了孙舒凝-劳动最光荣：荣誉勋章、荣誉勋章：战士、COD468、CS、魔兽争霸3、红警2。心情嘛，一见到游戏就好了。

kiss相随：小学的时候半夜开电视插卡玩双截龙玩忍者神龟，因为激动，脚冰冷还一直出汗，初中玩cs，因为反应慢经常被狙击手打死，气的想摔键盘…高中开始接触英雄联盟，但还是因为反应慢还有无团队意识被称作坑神，还有好多单机的就不说了。

大叔伍号：Space engine,感受畅游大千宇宙的快感和神秘感，如果能找得适合人类居住而且风景极佳的星球我会高兴好几天，然后截图发空间。

#大软的星空话题# 游戏中，你比较喜欢谁的穿衣风格或是服装~

寒溟化蛟：[喵喵]我比较喜欢不穿服装。

文若夫人：太多……仙四菱纱紫英，仙五海棠，五前紫红白，古剑屠苏夜初乐夏，真三郭嘉曹丕荀彧钟会……啊尤其钟会，完全是颜值加的好感度←nitama

我要回家告诉我妈：最喜欢星璇，颜色搭配和谐又不失风范！！然后是龙溟，简单大方看着特别舒服，透露出自信与优雅。女性组都还好，最喜欢蓝葵，不知道是不是q版身材的缘故，个人喜欢仙点的颜色，像絮儿蓝葵小蛮。月如灵儿雪见这三个给我感觉是最舒服的，如果是自己穿肯定从这三个里选[做梦吧]。

yoggcthu：tw3里面杰洛特最初的一套。

东周列国记：死或生 玛丽罗斯。

格罗姆那不争气的儿子：劳拉的落魄风一直很喜欢。

王一花的同学：绝对是梦璃啊，原装和琼华装都美哭了。

燕园晨曦6315：软娘的。

2傻桃心鼻子的小熊傻2：红玉！古剑红玉！[得意地笑][得意地笑][得意地笑][得意地笑]。

尹薰汐：其实，衣服什么的不重要，重点在于那个人！。

#大软的星空话题#9年前，你在玩什么游戏？身边可有谁？

半神巫妖：当然是上古卷轴4了。

两块钱的红领巾：魔兽塔防……那时候狂野痴迷这个。

绝望中的歇斯底里：鬼泣啊=。=三还是四来的。

蜀山亦玄：晨光镇中搓火球 泫渤派外脚抹油 苦练长拳八百式 客居同福笑轻侯。

HolyBlade：2007年1月？QQ华夏、或者跑跑卡丁车、好像还有QQ堂……那时候还年轻，幸好那时候网游不怎么坑人。

瞳月舞：应该是在玩奇域 不过现在缺已经没有人再和我玩一款游戏了当时的玩伴也没有了。

孙舒凝-劳动最光荣：当年还是红警2、魔兽3、CS——家里的破电脑也带不起来什么游戏，就这仨玩的时候还磕绊绊的。

冰剑霜飞：2007年啊 在玩什么呢 大概是国产三剑、风色幻想吧...记不清了呢 大二的时候了炒鸡忙好像没怎么玩。

焉花若：还没学会玩游戏[笑cry]哦对了，扫雷如果不算的话[笑cry][doge]。

SPTLT：大一，我玩实况，女友玩斗地主。现在我俩的娃都会打酱油了。

2016年度硬件关注期待榜

在2016年伊始，我们的TopTen栏目有了新变化，在新的硬件关注/期待榜中，我们决定首先来展示一下汇集了全球最新技术的CES 2016中，到底哪些产品俘获了资深专业评委们的心，成为他们心目中最关注/期待的产品，也就是CES 2016创新奖得主们。本期我们选择的是以字母顺序排列的前12名。

1. Bang & Olufsen BeoLab 90（高性能家居音视频）

采用声场束宽控制、声场定向控制和主动式空间补偿技术，可弥补由房间、家具、扬声器的位置与聆听人员的位置所带来的影响，为用户提供全方位声音体验。



2. 贝尔金International苹果手表和iPhone的充电装置（便携式媒体播放器配件）

悬空式设计，底座左边为iPhone Lightning充电/数据接口，支架上还有Apple Watch充电盘。

3. Deeper智能手机探鱼助手（无线手机配件）

为钓鱼者设计的智能声纳鱼漂，用来探测水下地形、水体状况，当然最重要的是鱼的位置。

4.Airspek DietSensor（软件App）

可以自动追踪食物营养的手机App。

5.Pilot ECO USBCELL（生态设计和可持续技术）

采用锂聚合物技术的充电电池，通过USB接口充电。

6.Ecoisme Ecoisme（智能家居）

家用能源监视器，它能够追踪每个设备的耗电情况。

7.福特F-150 Pro Trailer Backup Assist（车辆智能）

完全通过倒车影像和旋钮进行操作，让过程变简单。

8.惠普曲面屏一体机Envy 34（电脑硬件&组件）

配备高性能的34寸4K曲面屏和英特尔第六代处理器。

9.iWear Wireless头戴显示器（游戏和虚拟现实）

相当于在10英尺处观看125寸影院屏幕的观感。

10.JBL Reflect Aware运动耳机（耳机）

拥有最佳的环境噪声抑制能力，直接连接苹果设备。

11.K-1辅助设备（服务于美好未来的科技）

使用3D打印来制造机械义肢，捐赠给需要的人。

12.Klipsch Reference Premiere（家庭影音配件）

高效能、低失真、具有方向可控性的音响。

2016年单机游戏期待榜

1.骑马与砍杀2：领主

这款游戏确实让我们等了够久的了。从它的最新的独立资料片《骑马与砍杀：火与剑》到现在已经过去了整整5年的时间了。希望这个打磨了多年的作品，不会让玩家们失望。



英文名称：Mount & Blade II: Bannerlord
游戏类型：动作角色扮演
游戏制作：TaleWorlds
游戏发行：Paradox
上市时间：未知

2.毁灭战士4

不知道这次《毁灭战士4》会给我们带来怎样的惊喜。

英文名称：Doom 4
游戏类型：第一人称射击
游戏制作：id Software
游戏发行：Bethesda
上市时间：2016年春

3.古墓丽影：崛起

对于玩家来说，《古墓丽影》已经不再是一款游戏，而是一段青春。

英文名称：Rise of the Tomb Raider
游戏类型：动作冒险
游戏制作：Crystal Dynamics
游戏发行：Microsoft
上市时间：2016.01.28

4.极品飞车19

英文名称：Need for Speed 游戏类型：赛车竞速 游戏制作：Ghost Games 游戏发行：EA 上市时间：2016年春季

5.剑侠情缘之谢云流传

英文名称：JianXiaQingYuan：XieYunLiuZhuan 游戏类型：角色扮演 游戏制作：西山居 游戏发行：西山居 上市时间：未知

6.赛博朋克2077

英文名称：Cyberpunk 2077 游戏类型：角色扮演 游戏制作：CD Projekt RED 游戏发行：CD Projekt RED 上市时间：2016年

7.街头霸王5

英文名称：Street Fighter 5 游戏类型：格斗 游戏制作：Capcom 游戏发行：Capcom 上市时间：2016.02.16

8.钢铁雄心4

英文名称：Hearts of Iron IV 游戏类型：策略 游戏制作：Paradox Interactive 游戏发行：Paradox Interactive 上市时间：未知

9.刺客信条：编年史

英文名称：Assassin's Creed Chronicles 游戏类型：动作 游戏制作：Climax、育碧蒙特利尔 游戏发行：育碧 上市时间：2016.02.09

10.三国志13

英文名称：Sangokushi 13 游戏类型：策略 游戏制作：KOEI TECMO 游戏发行：KOEI TECMO 上市时间：2016.01.28

大众软件

2016年第1期2期合刊 总第485期

主管单位
广西出版传媒集团有限公司

主办单位
广西金海湾电子音像出版社有限公司

编辑出版
广西电脑游戏新干线编辑部
社长 施伟文 **总编** 滕耀胜 **执行总编** 韦松林

编辑部
汪澎（主任）
栏目编辑 杨文韬 韩大治 王铮
专栏记者 郑弢
本期责编 杨文韬

市场部
李喆 韩沂杏

广告部
李怀颖
电话 010-88118588-801

发行部
韩灵合
电话 010-88118588-601
传真 010-68686261

联系我们
电话 010-88118588-501
新闻热线 010-88118588-101
通信地址 北京市100040信箱18分箱 邮编 100040
投稿邮箱 daruan@popsoft.com

平面设计 汤瑛
印刷 北京盛通印刷股份有限公司
国际标准刊号 ISSN 1672-0148
国内统一刊号 CN 45-1304/TP
发行范围 国内公开发行
发行代理 北京情文图书有限公司
官方淘宝店 http://shop122589517.taobao.com
电话 010-65934375
广告许可证 4500004000185
出版日期 2016年2月5日
零售价 人民币 12.00元



如果说一个人有什么坚持是值得肯定的话，那么一定是这个人为自己喜爱的工作所付出的努力。

我虽然是一个不怎么靠谱的人，有时候也喜欢信口开河，不过对于工作这件事，我觉得我还是下了非常大的心血的。所以，各位买到《大众软件》新一期杂志的朋友们，希望不要抱怨我们为什么又合刊了，我们也在勉力前进。

对于那些热衷于快餐文化的朋友们来说，杂志这种东西，也许是有点跟不上时代了。我们其实也一直在思考，杂志究竟应该做些什么东西，才能让大家觉得满意。比更新速度，我们肯定不如网站甚至是电子版杂志来得快。读者朋友们来看这本杂志，也不会是期待着看到时效性特别强的内容，而是要看自己感兴趣且对自己有用的内容，所以，我们会朝着这个方向努力。

很多读者朋友跟我反映，希望杂志更多一点软件方面的内容。我深表赞同。《大众软件》当中有“软件”这两个字，杂志里面如果一点软件内容都没有的话，可能有些说不过去。所以未来，可能就是下一期，大软会加入一个全新的栏目——软件指南（或者类似的名字），给大家介绍一些有趣的或者实用的软件，希望大家能够喜欢。毕竟，用电脑（手机）就是用软件啊。

新的一年，大家都在前进，大软也在前进，我们希望未来能够越来越好，希望我们能和广大读者朋友一起，一直前行，永不停滞。

软饭王
wangzheng@popsoft.com



大众软件
微信公众平台



下载大众软件App
“游戏联播”



大众软件
官方淘宝店



少年
四大名捕
全明星3D武侠手游
让明星触手可及
全明星3D
武侠手游
少四
追命
铁手
冷血
无情



巨蟹T1

视网膜上的影院！





双屏双眼真3D

IMAX巨幕高清

私密独享个人影院

便携随身旅途不孤单